2D格闘ゲーム新作『P4U』に新キャラクター登場！
平成24年4月28日発行・発売（毎月1回30日発行・発売） 第13巻 第6号 通巻145号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
eb! enterbrain
2012
June
No.145
定価
990yen
●本誌でしか見られない
BEMANI情報満載！
BEAT MAXIMUM
●映像／音楽創作集団「SOUND HOLIC」インタビュー
『SOUND VOLTEX BOOTH』
●話題のコラボ曲に迫る96氏インタビュー
『GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3』
●この春はBEMANI全機種連動でアツくなれ！
サントラ発売記念ライブリポート
●話題のハイエンドCG企画！
「弾幕少女」
●単行本発売記念
カラーでお届け!!
「恋姫☆ようちえん」
●IKa新連載×格闘ゲーム
=女子中学校？
「かくげいぶ！」
PERSONA 4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA
新作
●闘劇2012予選開催
スケジュール一覧一挙掲載！
闘劇2012
●"変化"に体をなじませろ！
これが"アンリミテッド"だ!!
鉄拳アンリミテッド
●新たな戦いの幕が開ける！
さらなる進化に対応せよ!!
機動戦士ガンダム
エクストリームバーサスフルブースト
スタートダッシュガイド
●Ver.2.0の新カードを一挙公開!!
WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0
●βテスト大解剖！
ガンスリンガー ストラトス
ゲーセンでマヨナカテレビ放映中!?
ペルソナ フォーユー！
●これで都市伝説に終止符が？
疑惑のシステムを徹底検証!!
最新システム解析
●話題の超絶キャラクターを最速攻略!!
新キャラクター攻略
●対戦はここまで進化した！
もちろん全キャラ大攻略!!
既存キャラクター攻略
●初心者にも安心の入門講座にも注目！
初心者入門攻略
特集
●『P4U』最新攻略ガイド!!
ペルソナ4
ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
攻略
●「計略」の使い方を一から学び直す
戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～
●今さら聞けないデッキ構築のイロハ教えます
LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
●春爛漫な追加要素紹介＆開発チームミニインタビュー
初音ミクDIVA Arcade ver.A REVISION4
●第6変体戦の心構えを伝授！
スティールクロニクル
●本誌だからこそできる！
序盤ステージ最速攻略
怒首領蜂 最大往生

No.145
2012 JUNE

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

特集 入門指導から最速攻略まで完全網羅! 全P4Uファンに贈る最新情報!

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

恋姫☆ようちえん 出張版

by 幸宮チノ

攻略 最新タイトルを一挙攻略!　今だからこそ欲しい情報が満載!

PRESENT 賞品

応募締切 2012年5月30日(水)当日消印有効

1. ガンスリンガーストラトスβテストグッズセット(スクウェア・エニックス提供) 3名
2. 戦国大戦 -15XX 五畿七道の雄- オフィシャルバインダー用追加リフィルセット(セガ提供) 2名
3. ストリートファイター X 鉄拳 アートワークス(カプコン提供) 3名
4. シェリル・ノームコラボレーションジュエリー ネックレス(THE KISS提供) 1名
5. 八木ゆかり先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
6. ニンテンドー3DS(編集部提供) 2名
7. 特製図書カード(編集部提供) 10名

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

初心者から上級者まで納得の大ボリューム攻略!!

とうとうすべてのキャラクターが出そろい、ますます苛烈さを増すP-1 Grand Prix。今回は新たに戦いの舞台へと姿を現した3キャラクターを大々的に特集していくぞ！　もちろん既存キャラクターの攻略やシステム攻略も充実。今回はより深く掘り下げてお届けしよう！　これを読めば初心者から上級者まで、より『P4U』を楽しめること間違い無し！

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

- ■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■稼働日：稼働中
- ■システム名：NESiCAxLive　(TAITO Type X2)
- ■ネットワーク：NESYS

●**特殊表記の見方：**[　]内はPコンボやA連打コンボでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓢ▶はスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモアB▶はワンモアバーストでのつなぎ、ワンモアC▶はワンモアキャンセルでのつなぎ、{　}は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

稼動から早くも約2カ月が経過し、各キャラクターの戦術研究が進む中、ヤバいヤツらがやってきた!! 激戦のP-1 Grand Prixに新たに名乗りを上げた新キャラクターの3名は、どいつもこいつも破壊力満点だ！　詳細は新キャラクター紹介ページで解説していくが、どの新キャラクターも一クセも二クセもある曲者ぞろい。使いこなすのは難しいが、その分使いこなしたときはすさまじい爆発力を発揮するぞ。対する既存キャラクターも黙っちゃいない。各キャラクターごとに研究され、より研ぎ澄まされた戦術や連続技で新キャラクターたちを迎え撃つ構えだ。果たして新キャラクターたちは既存キャラクターたちの牙城を突破することができるのか!?　また、既存キャラクターたちは新キャラクターたちの台頭を止めることができるのか!?　ますます激化していくP-1 Grand Prixからますます目が離せない！

新キャラクターの躍進はあるのか!?

ますます激化するP-1 Grand Prixを勝ち抜け!!

INDEX

『P4U』をさらに考察! システムマニアックス vol.1

今回はお題目の通り「マニアック」なところに突っ込んで攻略していく。より深く『P4U』を知り勝利に役立てよう

バックステップの無敵時間を使いこなせ!!

リバーサル時はご用心!? バックステップの性能を知ろう

バックステップは動作の出がかりから無敵時間があり、かつ相手と大きく間合いを離せる優秀な回避行動かつ間合い調整手段だ。この特性から、跳ね受身や跳ね起き上がりをした後に、相手の起き上がりを狙ったラッシュから逃れる手段として頼りたくなるがここが大きな落とし穴。跳ね受身や跳ね起き上がりでダウン状態から復帰した後はリバーサルでバックステップが出せない状態になっているので、重ねを狙った攻撃から逃げられないばかりか、下段攻撃などを重ねられた場合はみすみすくらってしまうハメになる。とはいえ、相手が攻撃を重ねることをためらえば優秀な回避手段であることには変わり無い。リバーサル逆ギレアクションをチラ付かせて相手の攻めの手を緩めさせていけば十分にダウンからの復帰時でも使っていくことができるぞ。ただし、バックステップを読まれると長時間スキをさらしてしまう。リスクが無いわけではないぞ。

バクステ移動距離ランキング

ランク	キャラ名
S	花村陽介
A	エリザベス
A	ラビリス
A	鳴上悠
A	白鐘直斗
A	クマ
A	真田明彦
A	桐条美鶴
A	アイギス
A	シャドウラビリス
B	天城雪子
C	巽完二
D	里中千枝

▲長距離を高速で後退する陽介のバックステップは特に強力。立ち回りで使われると逃げる陽介を捕まえるのも一苦労だ。ダウンからの復帰後も甘い重ねを空振りさせられないように注意だ。

▲バックステップは強力な行動だが、繰り返しているとネガティブ状態になりやすい。警告が出ないように注意しながら使おう。

▼逆ギレアクションが当て身のキャラクターに対しては、当て身で取られないよう遅めに技を重ねればバックステップにも対応可能。

起き上がりを極めよ!!

さらなる追撃を華麗に回避! 2種の復帰行動を使いわけよう

本作ではダウンする前からボタンを押しっぱなしにしていれば自動的に最速で跳ね受身を取ってくれるが、このシステムを逆手に取って「跳ね受身で復帰したところを狙っていく」攻め方をされることが多い。特に飛び道具やペルソナ攻撃を重ねつつ起き上がりを攻めるものの多くは跳ね受身に対応したものになっているので、時にはあえて起き上がるタイミングを遅らせて跳ね起き上がりで復帰しつつ、無敵時間を利用して危険な状況を回避していくことが重要になる。また、しゃがみAなど持続が短い技の重ねや直接のめくりジャンプ攻撃に対しても効果が高い。

▲最速で跳ね受身を取ってしまった場合、高速のめくり中段になる真田の空中振り向きジャンプBも寝っぱなしなら怖くない。

ミニジャンプを活用せよ!!

投げ外しはもう古い? 安易な投げにお仕置きしよう

ミニジャンプは動作開始直後から投げに対して無敵状態になる。投げにいくフリをして投げ外しを誘い、投げ外し入力のスキに攻撃をたたき込む戦術が確立しつつある現状、これを逆手に取った図々しい投げに対して投げ外しを入力することが難しい。そこで、相手の投げを読んだらミニジャンプの投げ無敵を利用して回避するのが有効だ。ミニジャンプで投げを回避することに成功したら、逆にこちらが投げスカリに対してカウンターのジャンプ攻撃をお見舞いしてやろう。また、ミニジャンプの着地時には硬直が存在するがこれは各種スキルでキャンセルが可能だ。

▲少し遅れて足払い属性の攻撃に対しても無敵状態になるので、投げと下段攻撃の二択に両対応できる状況も少なくない。

体力ゲージランキング!!

タフなヤツほどかっこいい! 体力番付を一挙に掲載!

下に掲載したランキングを見れば分かるように、本作には飛び抜けて高体力なキャラクターは存在しない。完二、真田の二人が少しタフなくらいで、むしろ低体力のキャラクターがかなり強烈な数値に設定されている点に注目したい。特に体力の低いエリザベス、直斗、シャドウラビリス辺りは「うっかり」が許されないレベルなので常に体力には気を払おう。

体力ゲージランキング

順位	キャラ名	体力数値
1	巽完二	10500
2	真田明彦	10000
3	鳴上悠	9500
4	里中千枝	9500
5	クマ	9500
6	桐条美鶴	9500
7	ラビリス	9500
8	アイギス	9000
9	天城雪子	8500
10	花村陽介	8300
11	白鐘直斗	8000
12	シャドウラビリス	8000
13	エリザベス	7500

斧を振り回して性能を最大値まで高めよ!

ラビリス

CV:竹達彩奈

アリアドネ

破壊力抜群の連続技を持つラビリス。アックスレベルを最大まで上げて、相手体力がK.O.射程圏内に入ったら一気に殺し切ろう。

text:OYZ

一撃必殺技

立ちCと同じような飛び道具を真横に飛ばす。ヒットすると相手をロックして、無数の斧乱舞をたたき込む。出始めから飛び道具の攻撃発生後まで、非常に長い無敵時間がある。ただ、攻撃発生が非常に遅いため当てにくい。なお、弾は画面端まで届く。

無数の斧を繰り出した後は、迫力ある顔面アップの演出がある。決めゼリフは「もう許さへん」だ!

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
五式・スラッシュアクス	B+D		
スキル			
チェーンナックル	↓↘→+AorB		★
ウィンチダッシュ	チェーンナックル中→		
ブレーキング	ウィンチダッシュ中←		
追加攻撃	ウィンチダッシュ中AorB		★
ギロチンアクス	↓↙←+AorB		★
ギロチン・エアリアル	空中で↓↙←+AorB		★
ストリングアーツ"剣"	↓↓+AorBorCorD	○	
SPスキル			
ストリングアーツ"猛獣"	↓↘→↓↘→+CorD	○	
覚醒SPスキル			
ストリングアーツ"車輪刑"	↓↙←↓↙←+CorD	○	
ブルータルインパクト	↓↙←↓↙←+AorB		
一撃必殺技			
ストリングアーツ"異端審問"	↓↓↓+C+D	○	

※Pの項目に○があるものは、ペルソナが動かせる状態でのみ使用可能。
※SBの項目に★マークがついているものはスキルブースト対応技。(ボタン同時押し)

主要技解説

①は発生7フレームの早い下段技。ちなみに、立ちAと発生は同じ。連打が3回まで可能で何かと便利。連携や連続技の始動として主力となる技だ。

②はリーチのある下段技。足払いといっても斧攻撃。アックスレベルが高いと威力が上がる。キャンセルAギロチンアクスにつなぐのが定番。

③は空中の主力となる技。発生が遅いものの、攻撃判定が大きい。正面orめくりの跳び込みが可能。カウンター狙いの空対空でも使える万能技だ。

④は2段目が中段攻撃。用途は主に連続技。A版は発生が早く、足払いから連続ヒットする。

⑤は、斧振り降ろし→急降下→衝撃破の3ヒット攻撃。2段目の急降下が中段になる。通常ヒット時はダウン。高空で当てるとバウンドする。

⑥は連続技の締めや無敵を利用した割り込みで使う。D版は威力が高く、特にアックスレベルが5の場合は、爆発的な破壊力を持つ。ただし、D版は使用後にアックスレベルが1になる点に注意。

SB版は必殺技でキャンセルできる。この技を使えば、ストリングアーツ"剣"を連続技に組み込むことができる。

ストリングアーツ"猛獣"は締め技として有名だが、実は無敵を利用した中間距離の割り込みにも強い。暗転返し用の技としても優秀だ。

基本戦術 ジャンプBをばらまこう

まずはジャンプBをばらまいて、ペースをつかもう。通常の跳び込みに加え、登りハイジャンプB→降りBや空中ダッシュめくりBなど、的を絞らせない動きを交ぜて当てにいく。

跳び込みジャンプBを当てたら、ダッシュから打撃と通常投げの二択を迫る。打撃は、【しゃがみA×1～3→立ちB→足払い】Ⓒ Aギロチンアクスが定番。ヒット時は起き攻めができる。通常投げはしゃがみAを数発刻んで仕掛けてもいい。

ジャンプBが空対空でカウンターヒットした場合は追撃が狙える。しゃがみBで拾い直すor着地→ダッシュジャンプAから連続技を決めるといい。なお、対空はしゃがみB。しゃがみBⒿハイジャンプB→CⒸBギロチン・エアリアルが定番だ。

ジャンプBのめくり判定は広い。発生は遅いので、やや早めに入力しよう。

ラビリスの対戦三箇条

- ジャンプBを中心に立ち回れ!
- 地上の始動はしゃがみAから
- 対空は早めのしゃがみB

応用戦術 D版猛獣で仕留める

Dストリングアーツ"猛獣"(以下：D版猛獣)は、非常に威力が高い。ただし、使用後はアックスレベルが1に下がるので、K.O.できる状況で使うのが理想だ。A連打のPコンボも、最後をコマンドを手動で入力してD版猛獣を出せば、威力が上がる。アックスレベル5なら3100ダメージから4300ダメージまで上がるぞ。

破壊力抜群のD版猛獣。Bギロチン・エアリアルからつなぐ場合は、3段目を早めにキャンセルする。遅れるとつながらない。

応用戦術 起き攻めの選択肢

足払い(C)→Aギロチンアクスでダウンを奪ったら、起き攻めが可能。ダッシュしゃがみAから仕掛けるのが定番。選択肢は以下の通り。

①：【しゃがみA×3→立ちB→足払い】(C)→Aギロチンアクス
②：しゃがみA×1～2→通常投げ
③：しゃがみA×1～2→しゃがみB(J)→空中コンボ
④：【しゃがみA×3→立ちC】(C)→Aギロチンアクス
⑤：【しゃがみA×3→立ちC→足払い】(C)→Aギロチンアクス

①はしゃがみAが起き上がり重なる。通常技の暴れやジャンプをつぶす選択肢だ。②はガード多用して固まる相手に使おう。ダッシュから直接投げてしまうのも効果的。

③、④、⑤はしゃがみA後にわざと小技割り込みを誘ってつぶす選択肢。③は最速で小技やジャンプで割り込む相手用。アックスレベルが4以上なら連続技になる。④と⑤は少し間がある。B程度の割り込みや遅めジャンプで逃げる相手に当たりやすいので、相手の動きを見極めて使って行こう。

④と⑤の選択肢は、しゃがみAを3発刻んで相手と一定間合いを離すのがキモ。

写真の距離だと立ちCが3～4ヒットし、引き戻しつつ当たり、その後連続ヒットする。

連続技

Ⅰ（アックスレベル3以上）投げ(2ヒット目)(ワンモアC)→【立ちA→しゃがみB】(J)→B(J)→【B→C】(C)→Bギロチン・エアリアル(SC)→Dストリングアーツ"猛獣"　ダメージ：4504

Ⅱ（アックスレベル3）【立ちA→立ちB→足払い】(C)→Aギロチンアクス(ワンモアC)→ダッシュ【A・A・A・A】(C)→Dストリングアーツ"猛獣"　ダメージ：5134

Ⅲ（アックスレベル3）しゃがみB(J)→B(J)→【B→C】(C)→Bギロチン・エアリアル(ワンモアC)→【A・A・A・A】(C)→Dストリングアーツ"猛獣"　ダメージ：5683

Ⅳ（アックスレベル4以上）【立ちA→立ちB】(C)→Aチェーンナックル～ウィンチダッシュ～SB追加攻撃→【立ちA→しゃがみB】(J)→B(J)→【B→C】(C)→Bギロチン・エアリアル(SC)→Dストリングアーツ"猛獣"　ダメージ：約5700

Ⅴ（画面端、アックスレベル5）【投げ(2ヒット目)】(ワンモアB)→タメ立ちB→タメしゃがみB(J)→【B→B】(J)→【B→B→C】(C)→Bギロチン・エアリアル(SC)→Dストリングアーツ"猛獣"　ダメージ：7779

Ⅰは投げからの連続技。ワンモアキャンセル後の立ちAは素早く入力する。また、Bギロチン・エアリアルの3ヒット目が当たった瞬間にスーパーキャンセルすると、次のDストリングアーツ"猛獣"がつながりやすい。

ⅡとⅢは基準のアックスレベル3からの連続技。途中のつなぎで、最後のDストリングアーツ"猛獣"前にアックスレベル5になるため、総ダメージの威力が高い。Ⅱは立ちA始動。ワンモアキャンセル後は、ほんの少しダッシュしてから立ちAにつなぐ。Ⅲは対空からも可能。ワンモアキャンセル後の立ちAは素早く入力しないと連続ヒットしない。この連続技はギリギリ最後でアックスレベルが5になるので、途中を省略すると威力が落ちる。

Ⅳは画面中央でつながる汎用性の高い連続技。立ちB(ワンモアB)→Aチェーンナックルと立ちA→しゃがみBのつなぎは、アックスレベルが4以上限定で連続ヒットする。

Ⅴは画面端密着で相手を追い詰めた場合。タメ立ちB→タメしゃがみBのつなぎが非常に難しい。Bボタン連打でタメ攻撃が出る人は、連打入力がオススメだ。

キャラ対策 VS ラビリス

逆ギレ対策を覚えて抑え込め！

アックスレベルが高いと連続技の威力が飛躍的に上がる。レベル1が灰色、レベル2が青、レベル3が緑、レベル4が黄色、レベル5が赤となっている。特に赤は危険度が高いので、早めのリバーサルバーストを心がけよう。

CRASH 危険度80% 五式・スラッシュアクス

ラビリスの逆ギレは、出始めからスーパーアーマー付きのリーチのある打撃技。これを読んだら、立ちA×3など小技で刻むのが有効だ。相手にスーパーアーマーで耐えられたら、小技に続けて逆ギレを入力するといい。すると、五式・スラッシュアクスを逆ギレで割り込む事ができる。

五式・スラッシュアクスのスーパーアーマーで耐えられたら、キャンセル逆ギレでつぶす。無敵のあるSPスキルでつぶしてもいい。

CRASH 危険度60% ギロチンアクス

ギロチンアクスは2段目が中段。1段目を見て立ちガードできれば脅威ではなくなる。慣れないうちは連係を覚えるのもアリ。足払い→Aギロチンアクスといった連係を多用されるので、足払い後に立ちガードを準備しよう。なお、SBギロチンアクスは必殺技でキャンセル可能。

ギロチンアクスは、初段のモーションを覚えるのがキモ。これを見て2段目を立ちガードできるようになろう。

CRASH 危険度1000% D版"猛獣"

斧アイコンが赤い場合は、5段階あるアックスレベルの最大値である5の状態。この状態は各種斧使用技の威力が上がる。特に、D版"猛獣"は凶悪な破壊力を持つ。体力が5割以下で相手の連続技が始動した場合は、早めのリバーサルバーストで回避していきたい。

SPゲージの上にあるのが、ラビリス独自の斧アイコン。これが赤い時は非常に危険。早めにリバーサルバーストを出そう。

平均火力の高さで相手を圧倒しよう

エリザベス

CV:沢城みゆき

タナトス

エリザベスの強みは、リーチの長い通常技と、タナトスによる強力な必殺技攻撃。弱点となる体力の低さはディアラハンでカバーしよう。

text:よるよる

一撃必殺技

暗転後にタロットカードを広げて相手の攻撃を受け止める当て身判定が発生。この状態で、相手の攻撃を3回受け止めることで発生する。成功後に発生する攻撃は、ガード可能技なので、ワンモアキャンセル→ガードなどで対処されることに注意。

↑見てから当て身できる多段技には、絶大な効果を発揮する。SPを回復する、コンセントレイトとの相性もいい。

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
シャッフルタイム	B+D		
スキル			
マハジオダイン	↓↘→+AorB（空中可）	○	★
マハブフダイン	↓↙←+AorB	○	★
マハガルダイン	↓↘→+CorD（空中可）	○	★
マハラギダイン	↓↙←+CorD	○	★
SPスキル			
コンセントレイト	↓↘→↓↘→+AorB		
マハンマオン	↓↘→↓↘→+C	○	
マハムドオン	↓↘→↓↘→+D	○	
覚醒SPスキル			
ディアラハン	↓↙←↓↙←+AorB	○	
亡者の嘆き	↓↙←↓↙←+CorD	○	
一撃必殺技			
メギドラオン	↓↓↓+C+D	○	

主要技解説

①立ちBはリーチが長く、ここから連続技を始動できるため、見返りの大きいけん制技として重宝する。②しゃがみBは斜め上方向を攻撃するため、対空技としての信頼度が高い。ガードされた場合も、ジャンプBでスキをフォローできるので積極的に狙おう。③マハブフダインは、タナトスが剣を振り上げて攻撃し、空中へと浮かせた相手に氷塊で攻撃する。コンボのパーツとして重宝するほか、ジャンプでエリザベスの攻めから逃れようとする相手への対抗策にもなる。④マハガルダインは、コンボのパーツとして重宝する。D版、EX版を上手く当てると通常技で追撃をかけることが可能になる。⑤コンセントレイトは、自らの体力ゲージを消費し、強制的に覚醒状態へと移行するSPスキル。技のスキが少なくコンボに組み込みやすいので、火力アップを狙う際に発動したい。⑥ディアラハンは体力を回復させる覚醒SPスキル。コンボ中にコンセントレイト→ディアラハンの流れで使うのがセオリーだ。

立ちAはリーチが長いものの、攻撃判定の発生は全キャラクターの立ちAと比べても、最も遅い部類に属する。殴り合いには注意。

しゃがみDは毒を付与する。足払い→しゃがみDの流れでコンボを締めれば、大幅に有利な状態で攻めを継続できるのだ。

基本戦術 ゲージの自動増加を有効に使おう

エリザベスはSPが自動的に増加していく特殊なキャラクターとなっているので、ラウンド開始時からしばらくは、離れた間合いで立ちBやジャンプBといったローリスクな技を仕掛けつつ時間を稼ぐように闘うといい。遠距離では、マハジオダインによるけん制も交ぜていけば、そう簡単に近付かれることも少ないはず。相手の跳び込みに対してはしゃがみBで対空迎撃を狙い、ヒット時はマハガルダインにつなぐ連続技を決めよう。ある程度SPがたまってきたら、足払い©SBマハガルダインのパーツを決めるべく少し接近してみたり、SBマハラギダインで攻めのきっかけを作りにいくといい。立ちB→足払いを見せておけば、立ちB→立ちCや、立ちB→Dという流れの連係も成立しやすくなる。

マハジオダインはガードされると、A版で30フレーム近く、B版でも20フレーム近く不利になることに注意。

エリザベスの対戦三箇条

- 立ちBやジャンプBで相手の接近を防止
- 対空はしゃがみBで！
- 足払い→SBマハガルダインを狙おう

応用戦術 エリザベスの防御手段

逆ギレアクションはガード不能とはいえ、ジャンプに対しては無力。体力も低いため、読まれてしまうと一気に勝負を決められかねないので、直前ガードやバックステップなども使い分けていくといい。コンセントレイト（5フレーム目〜動作終了時まで無敵）もここぞというときの切り返しに使えるぞ。

コンセントレイトの暗転で相手の技を確認して、亡者の嘆きやメギドラオンを狙うという荒技も。直前ガードから狙おう。

応用戦術 立ちDを仕掛けるポイントと対の選択肢を知る

立ちDやジャンプDはガード不能の移動投げとなっている。恐怖状態を付加する上に、ヒット時に追撃が可能なため、見返りも非常に大きい。立ちBや立ちDを出すだけでも強力な連係となるが、これに対して通常技やジャンプで割り込もうとする相手には、立ちB→立ちCや、立ちB→しゃがみCを使うといい。立ちCからは、再度立ちDを仕掛けられるので、連係としても心強い。また、立ちCをガードされたに後には、しゃがみCを出すことで動こうとする相手を攻撃したり、各種マハブフダインを繰り出してジャンプで逃げようとする相手をとらえる連係にも移行できる。なお、マハブフダインの当たった距離が近ければ、空中に浮いている相手に足払い©▶Dマハガルダイン→追撃というパーツも狙えるぞ。立ちDからは、タイミングを合わせてバックジャンプA→立ちAの流れで追撃するのがオススメ。立ちDからの連続技は、勝ちにこだわるエリザベス使いなら習得必須だ。

立ちDのプレッシャーを盾に、ほかの選択肢を仕掛けられるのが強み。

マハブフダインは見返りが大きいので、攻めに組み込んでみるといい。

連続技

Ⅰ【A・A・A】©▶SBマハブフダイン→(ダッシュ)しゃがみC©▶SBマハジオダイン　ダメージ:2022

Ⅱ【立ちB→足払い】©▶SBマハガルダイン→【立ちB→立ちC(2段目)→しゃがみC】©▶Bマハブフダイン→（ダッシュ）【足払い→しゃがみD】　ダメージ:2922

Ⅲ 立ちD→【（後方）ジャンプA→立ちA→立ちC(2段目)→しゃがみC】©▶Bマハブフダイン→SBマハジオダイン　ダメージ:2412

Ⅳ（相手恐怖状態、画面端）投げ→【立ちC（2段目）→しゃがみC】©▶SBマハジオダイン→【立ちC（2段目）→しゃがみC】©▶Bマハブフダイン→ボコスカアタック〜Dフィニッシュ　ダメージ:4637

Ⅴ【A・A→足払い】©▶SBマハガルダイン→Dマハガルダイン→足払い©▶Dマハガルダイン→【しゃがみA→立ちB→立ちC→しゃがみC】©▶Bマハブフダイン→Bマハブフダイン→ジャンプC　ダメージ:4510

Ⅰは立ちA始動の基本連続技。エリザベスの連打コンボはゲージを大量に使用してしまうので、状況に応じて切り替えよう。Ⅱは立ちB始動の連続技で、SB版のマハガルダインを全段ヒットさせないようにするのがポイント。マハガルダイン発生後に、レバーを↖に入力するとその後の追撃が成功しやすいはず。Ⅲは立ちDから狙いたい連続技。ジャンプAを着地寸前に出すのがポイントだ。なお、しゃがみC©▶Bマハブフダイン後の締めは、コンボⅡは毒を付与すること、コンボⅢはダメージを重視したものとなっている。この他にも、マハブフダインSC▶コンセントレイト→SBマハラギダイン→ディアラハンや、マハブフダイン→SBマハジオダインといった連続技の締め方も存在する。Ⅳは画面端の投げから狙いたい連続技。エリザベスは相手を恐怖にする機会が多いので、積極的に狙おう。ⅤはD版マハガルダインを全段ヒットさせないのがポイント。高難度だが、このパーツが活躍する場面も多い。

キャラ対策 VS エリザベス

Dの被弾率を下げ、高火力連続技で一気に沈める!

エリザベスの対策は何といっても、Dを不用意にくらわないこと。そして、体力が低いという弱点を最大限に突けるように、使用キャラクターの大ダメージコンボを習得しておくこと。読みが当たれば、一瞬でK.O.できるはずだ。

CRASH 危険度80% 立ちB

立ちBに対しては、ジャンプ攻撃やクイックエスケープが有効。空中ダッシュなどがうまく噛み合えば、スキだらけのエリザベスに大ダメージ連続技をたたき込むチャンスとなるぞ。また、ガードした後に、CやDへと連係させてくることが多いので、相手の次の行動に備えるクセを付けよう。

立ちBを読んだら果敢な空中ダッシュも選択肢の一つ。ただし、しゃがみBで迎撃されるワンパターンな空中ダッシュは控えよう。

CRASH 危険度90% 立ちD

エリザベスの技の中で、最も注意したい技であろう、移動投げの立ちD。ヒット時はコンボ＆恐怖状態という、かなり厳しい状態となるため、この技の予備動作を確認したら、素早くジャンプなどで回避したい。打撃技でも割り込めるので、常に意識しておこう。

立ちDを全て回避するのは難しいが、バレバレの状況では極力避けていきたい。勝率アップにはこの技への対策が必須だ。

CRASH 危険度70% 逆ギレアクション

近距離で攻撃発生の早い技を持たないエリザベスの悪あがき技として使われる逆ギレアクションは、くらってしまっても投げ抜けすることが可能。完全に読めている場合は、ジャンプで回避して、スキだらけのところにジャンプ攻撃から連続技をたたき込むといい。

こちらが地上技主体で攻めている場合は、投げ抜けを意識しつつ攻めれば、逆ギレアクションを抜けられることもある。

掟破りのシャドウ参戦!? 衝動のままにすべてを砕け!!

シャドウラビリス

CV:竹達彩奈

アステリオス

常に自身であるアステリオスを従えつつ、2体による波状攻撃を仕掛けられるのがシャドウラビリスのウリ。破壊力を押し付けろ!

text:JOKER

一撃必殺技

ゲート・オブ・ラビュリントスはほかのキャラクターと違いコマンドが⬇⬇⬇＋AB同時押しになっている。この技は一度目のコマンド入力を行なうことで一撃必殺ゲージが出現、減少を開始し、準備状態時にもう一度コマンドを入力することで発動する投げ技だ。

投げの成立時には、相手を自身の影にたたき込んだ後に、深淵から現れたアステリオスが相手を握りつぶす。

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
五式・スラッシュアクス	B+D		
スキル			
ギロチンアクス	⬇⬋⬅+AorB		★
ギロチン・エアリアル	空中で⬇⬋⬅+AorB		★
地獄の業火	⬇⬊➡+CorD（空中可）	○	★
バッファローハンマー	⬇⬋⬅+CorD（空中可）	○	★
大屠殺	⬅ため➡+CorD（空中可）	○	★
SPスキル			
支配への反逆	⬇⬊➡⬇⬊➡+CorD（空中可）	○	
覚醒SPスキル			
ブルータルインパクト	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+AorB		
ティタノマキア	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+CorD（空中可）	○	
一撃必殺技			
ゲート・オブ・ラビュリントス	⬇⬇⬇+A+B後⬇⬇⬇+A+B	○	

主要技解説

①しゃがみAは連打こそできないものの、下段攻撃になっている。接近時の攻めの起点として使っていこう。②ジャンプBは非常に広い攻撃範囲を誇るシャドウラビリスの立ち回りを支える技。発生が少し遅めなので、早めに出して覆い被さるように使っていこう。③C攻撃はアステリオスが正面に強烈なパンチを放つ。ヒット時はスライドダウンを誘発する上にダメージが高いのが特徴だ。④⬇+Cはアステリオスが空中に炎を撒き散らす攻撃。アステリオスの攻撃の中では発生が早めかつ、非常に広範囲をカバーするので立ち回りで使いやすい。⑤⬆+Cは一度アステリオスが地中へ潜り、相手の位置をサーチして強烈なアッパーを繰り出す技だ。遠距離戦が主体のキャラクターに対する飛び道具などの抑止力として活躍するぞ。⑥大屠殺はアステリオスが前方へ襲いかかる投げ抜け不能の投げ技。シャドウラビリスの打撃と大屠殺で二択を仕掛けていこう。

ジャンプBは追加入力で派生可能。派生攻撃はヒット時に相手を吹き飛ばし、画面端に到達すると壁バウンドを誘発するぞ。

アステリオスの攻撃はシャドウラビリスのダメージ中やアステリオスの動作中以外なら常に発動可能。波状攻撃で仕留めろ!

基本戦術 アステリオスを大暴れさせ、空間を制圧せよ!

アステリオスは「シャドウラビリスのガード&各種やられ中(ただしガード中はDボタンのみ入力受け付け)」、「アステリオスの攻撃動作中」、「シャドウラビリスのダウン復帰から一定時間」、「ペルソナブレイク中」以外の状態であればシャドウラビリスが行動中でもコマンドを受け付けているので、互いに波状攻撃を仕掛けていこう。飛び道具を持たない相手には⬇+Cをばら撒いて相手の動ける空間を制限しつつ、上からジャンプBで覆い被さっていくのが強力だ。逆に飛び道具を主体とした遠距離戦を展開しようとする相手には⬆+Cを細かく仕込み、飛び道具を抑止しつつ接近していくのが効果的。接近に成功した後はジャンプBから、C攻撃や⬆+Cを入力してから中段技のギロチンアクスなどで相手のガードを崩していこう。

シャドウラビリス自体の性能は高いとは言いがたい。うまくアステリオスと連携して死角をカバーしよう。

シャドウラビリスの対戦三箇条

- ⬇+C を撒き散らせ!
- ジャンプ B で上から抑え込め!
- 波状攻撃で怒とうのラッシュだ!

応用戦術 アステリオスでの崩し

相手のガードをこじ開けるときもアステリオスを使っていこう。ジャンプBで相手の頭上から抑え込むことに成功したらバッファローハンマーを仕込みつつ、バッファローハンマーの発動に合わせてギロチンアクスの2段目を狙おう。追撃こそできないが中下段が同時に襲ってくる強力な連携だ。

バッファローハンマーは振り下しから地震の2段技 地震から発生する衝撃波は下段攻撃た

応用戦術 アステリオスを使った起き攻め

連続技をギロチン・エアリアルで締めたときは起き攻めのチャンス。ギロチン・エアリアルの攻撃動作中に⬆or⬅or⬇or➡方向にタメを作り、相手をたたき付けると同時に大屠殺を入力して起き上がりを狙おう。このとき、相手の跳ね受け身に対して直接大屠殺を当てに行く場合はC版を、ジャンプ逃げなどに対して通常技でつぶしに行く場合はD版を出していくと効果的だ。C版を狙いに行く場合は相手のジャンプ回避をつぶせるように、シャドウラビリスは前ジャンプの昇り際に空中投げを仕掛けておこう。D版を仕掛ける場合は、しゃがみAを単発で止めれば投げ無敵が切れたところに大屠殺が襲いかかるので、相手がガードを固めていた場合は【しゃがみA→ボコスカアタック】や【しゃがみA→足払い】と使い分けて相手のガードを強引にこじ開けよう。また、相手の跳ね受け身にほんの少しだけ遅れてC攻撃が重なるように出しておき、クイックエスケープでめくりを狙うのも強力だ。

クイックエスケープで回避されない大屠殺は起き攻めにうってつけの技

大屠殺が成立後はギロチン・エアリアルで追撃して状況をループさせよう

連続技

Ⅰ【しゃがみA（⬇+C入力）→立ちB→足払い】→（⬇+Cヒット）→ハイジャンプA】Ⓒ▶Aギロチン・エアリアル　ダメージ:1558

Ⅱ【しゃがみA（C攻撃入力）→立ちB→足払い】（→C攻撃ヒット）→空中ダッシュ→【ジャンプB・B】Ⓒ▶Aギロチン・エアリアル　ダメージ:1995

Ⅲ（対空始動）（しゃがみB空中ヒット）Ⓙ▶（ハイジャンプ）BⒸ▶Aギロチン・エアリアル（⬆+C入力）（→⬆+Cヒット）→ハイジャンプAギロチン・エアリアル　ダメージ:2266

Ⅳ（画面端）（しゃがみB空中ヒット）Ⓙ▶（ハイジャンプ）ジャンプB（C攻撃入力）Ⓒ▶Aギロチン・エアリアル（→C攻撃ヒット）→Ⓢ▶Aブルータルインパクト　ダメージ:2999

Ⅴ（覚醒時限定）SBギロチンアクスⓈ▶ティタノマキア（⬆+C→C攻撃入力）→ダッシュしゃがみAⒸ▶Aギロチンアクス（→⬆+Cヒット）→ハイジャンプBギロチン・エアリアル（→C攻撃ヒット）→Ⓢ▶Bブルータルインパクト（ボタンホールド）（→ティタノマキアヒット）→Bブルータルインパクト（ボタン離し）　ダメージ:4577

Ⅰは簡単なアステリオスを使った基本連続技。しゃがんだままA→Cとボタンをずらし押ししてから立ちB→足払いとつなごう。ⅡもⅠと同様、難度の低い連続技だ。C攻撃でスライドダウンしている相手に低空ダッシュジャンプB・Bで追撃しよう。低空ダッシュジャンプBで拾える距離の目安としては、相手の開幕位置付近から。Ⅲはしゃがみ Bで対空したときの連続技。しゃがみBを出す際に⬆+Cをセットで入力しておくのがコツだ。⬆+Cで相手を大きく浮かせたら、ギロチン・エアリアルで再び地面にたたき付けよう。Ⅳは画面端付近に相手を追い詰めているときの対空しゃがみBから狙える連続技。C攻撃のスライドダウン中にAブルータルインパクトをヒットさせよう。Ⅴはティタノマキアの自動再生を利用した連続技だ。C攻撃→ティタノマキアが連続ヒットするためBブルータルインパクトの発生が間に合うのだ。

キャラ対策 VS シャドウラビリス

起き上がりにたたみ掛けろ!!

シャドウラビリスは攻めが強烈な半面、防御性能は控えめ。特にダウンからの起き上がり時はアステリオスが居ないので、一気に畳み掛けて体力を奪うチャンスだ。体力自体も8000と多くないので即座に仕留めてしまおう。

CRASH 危険度68% ⬆+C

⬆+Cを出されてしまった場合、アステリオスが地中へと姿を消すのでアステリオスを攻撃して動作を中断させることができなくなってしまう。この技に対しては、アッパーで出現する前の段階でサーチが切れている点を突き、前後に動きながら出現位置から離れてしまうことで無効化してしまおう。

足を止めなければ怖くないので、接近戦が得意なキャラクターにとってはむしろ手薄なところに攻め込めるチャンスになる。

CRASH 危険度68% 大屠殺

アステリオスが前進しつつ投げ判定の攻撃を仕掛けてくる大屠殺は、シャドウラビリス自体に何ら硬直がないため簡単に択一状況を作られてしまう。特に起き攻めで重ねられた場合は、起き上がりを遅らせて大屠殺を投げ無敵で回避するなど極力付き合わないように選択肢を散らせていこう。

補正が重いため追撃でダメージを稼がれにくいものの、大屠殺自体のダメージが高いのが脅威。何度もループされないように。

CRASH 危険度68% ティタノマキア

ティタノマキアは暗転中に三つまでアステリオスの攻撃を予約入力することができる覚醒SPスキル。（同技は不可能）このとき入力された各種攻撃は通常版とは異なり、攻撃を受けない限り動作を中断しないのが特徴だ。下手に手を出すと危険なので、なるべく空中ガードでしのぎきろう。

バーストゲージがたまっている状況では、攻めてくるシャドウラビリスにマックスバーストをカウンターで狙うのも有効だ。

対戦攻略

鳴上悠 イザナギ

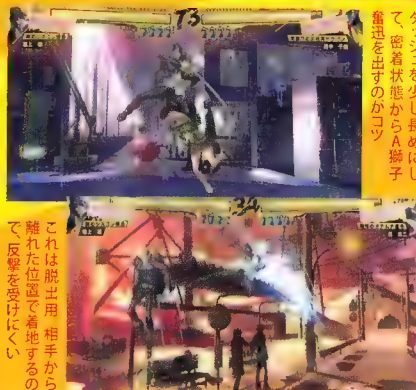
獅子奮迅と乾坤一擲のちょっとした活用法を紹介。シンプルな技が多いが、状況や出し方を工夫すれば、これまでと違う使い方ができる。

text:OYZ

獅子奮迅の二つの使い方

獅子奮迅は通常技からキャンセル出して相手のしゃがみガードを崩す以外に二つの使い方がある。

一つ目は、相手の投げ抜けを誘って当てる方法。起き上がりなどに、わざと接近してダッシュ継続。密着からA獅子奮迅を出せば、投げ抜けにヒットしやすい。カウンターヒットなら、その後【立ちA→立ちC→しゃがみC】Ⓒ→SBジオが連続ヒットする。画面端なら、最後のキャンセルをB獅子奮迅にして空中連続技につなげよう。

二つ目は画面端からの脱出。空中受け身後は空中ダッシュ→空中A獅子奮迅と出して、相手を大きく飛び越そう。着地のスキは大きいものの、大きく離れるので反撃を受けにくい。

ダッシュを少し長めにして、密着状態からA獅子奮迅を出すのがコツ

これは脱出用。相手から離れた位置で着地するので、反撃を受けにくい

空中乾坤一擲の割り込み

空中乾坤一擲は地上版と違い、発生が4フレームと非常に早く、返し技として有効だ。狙い目は空対空で相手の攻撃を空中直前ガードした後。反撃に間にあう場合や続く連係に割り込める。攻撃判定が見た目よりも下の方からあるので、同じくらいの高さor鳴上がやや上でも当たるぞ。

なお、空振りすると高度があるのでスキは膨大。場合によっては位置が入れ替わり、背後から反撃されるためジオダインでのフォローも効かないので注意。

空中直前カードから乾坤一擲を出す、反撃になる場合もあり、ボタン入力たけなので簡単だ。

連続技

Ⅰ（画面端）通常投げ→【立ちA→立ちC→しゃがみC】Ⓒ→（遅め）B獅子奮迅→（着地）→ジャンプ↓+A　ダメージ:2240

Ⅱ 立ちCⒸ→D電光石化（3段目）→B獅子奮迅→ダッシュ立ちBⒿ→ジャンプCⒸ→空中B獅子奮迅→立ちBⒿ→ジャンプCⒸ→空中A獅子奮迅→【立ちA→立ちC】Ⓙ→ジャンプB(2ヒット)Ⓒ→空中乾坤一擲SC→Cジオダイン　ダメージ:6093

Ⅲ（画面端付近）【しゃがみB（2ヒット）→立ちC】→B獅子奮迅→ダッシュ立ちBⒿ→ジャンプCⒸ→空中B獅子奮迅→立ちBⒿ→ジャンプCⒸ→空中A獅子奮迅→【A・A・A】Ⓒ→乾坤一擲　ダメージ:4153

Ⅰは画面端投げの定番追撃。B獅子奮迅に少しディレイを掛けるのがコツ。
Ⅱはワンモアバーストと SPゲージを50を使ったダメージ6000超えの連続技。レシピさえ覚えればつなぎは非常に簡単だ。画面端を利用したコンボだが、開幕付近の位置からも狙える。
Ⅲギリギリ先端ヒット以外で可能で比較的安定して決まりやすい。始動が空中ヒットでも決まるので対空コンボとしても活用できる。最後の乾坤一擲はその後の状況が悪いので、K.O.出来る時以外はその前でコンボを止めること。

対戦攻略

里中千枝 トモエ

接近戦最強キャラとの声も挙がりつつある千枝。その攻撃力を前面に押し出した戦術と、恐るべきフェイタルカウンター連続技を紹介。

text:REBELLION

ダッシュ立ちA固めを煮詰める

千枝の立ちAは発生5フレーム、ガード後1フレーム有利という高性能技。単純に立ちA→最速ダッシュ立ちAと繰り返すだけで、相手の通常技による暴れを防止しつつ、通常投げと投げ抜けつぶし（ジャンプCorバックステップ→ダッシュB）でガードを崩しにかかれるのが強みだ。ここで厄介なのが立ちAを直前ガードして割り込もうとする相手。立ちAを直前ガードされると千枝側が1フレーム不利となるため、発生5フレームの通常技を持つキャラクター（欄外参照）には割り込まれてしまう。真田以外の立ちAが5フレームのキャラクターは、立ちA→しゃがみA×2という連係を交ぜると効果的。そうすると立ちAを直前ガードして立ちAを出そうとする相手に、しゃがみAがヒットする。ここからは【しゃがみB→立ちB→立ちC】とつないで連続技を決めてやろう。

立ちA固め中は逆キレアクションと直前カードを警戒 相手か白く光ったのを確認したら、立ちBで割り込みをつぶすのも一つの手

ボコスカアタックで崩せ！

千枝のボコスカアタックは23フレームと攻撃発生（点滅するのは15フレーム目）が早く、純粋な中段攻撃として機能しやすい。ガードされたときに受ける反撃のリスクを考えて、SPゲージが50以上のある状況で積極的に使用するのが理想的。ボコスカアタックからは、連打後Cボコスカフィニッシュでフェイタルカウンターにし、ジャンプ後~ジャンプD→（着地）立ちBⒸ→B暴れまくり~B脳天落とし→Dドラゴンキックと追撃しよう。

カードされたときのみワンモアキャンセルてスキをフォロー 続けて立ちBを出して反撃を狙う相手にフェイタルカウンターを取ろう

連続技

Ⅰ（自分画面端）【立ちB（フェイタルカウンター）→しゃがみD・D】→クイックエスケープ→足払いⒿ→ジャンプC→ジャンプB→【立ちC→しゃがみD】→（後ろに下がって）（立ちC~バックステップ）×2→立ちCⒸ→B暴れまくり~B脳天落とし→立ちC~ダッシュキャンセル→【立ちB→立ちC】Ⓒ→C黒点撃SC→Dゴッドハンド　ダメージ6550

Ⅱ（画面中央）【立ちB（フェイタルカウンター）しゃがみD】→ダッシュ【立ちB→立ちC→しゃがみD】→ダッシュ立ちBⒸ→B暴れまくり~B脳天落とし→ダッシュ立ちC~ダッシュキャンセル→【立ちB→立ちC（画面端到達）→しゃがみD】→D黒点撃SC→Dゴッドハンド　ダメージ:6429

Ⅲ（相手画面端）【立ちB（フェイタルカウンター）→しゃがみD】→ジャンプC→【立ちC→しゃがみD】→（後ろに下がって）（立ちC~バックステップ）×3→立ちC~ダッシュ→立ちBⒿ→B暴れまくり~B脳天落とし→立ちC~ダッシュキャンセル→【立ちB→立ちC】Ⓙ→C黒点撃SC→Dゴッドハンド　ダメージ:約6845

今回紹介する連続技はいずれも立ちBフェイタルカウンター後の連続技で、攻撃がヒットした位置ごとに構成を最適化している。Ⅰはしゃがみ D・Dで相手を拘束している間に、クイックエスケープで背後に回り込むのがコツ。Ⅱは画面中央用の攻勢で2、3回目の立ちBをなるべく早く当てて、相手の高度を低めに維持する。Ⅲは画面端の攻勢。立ちC連打部分はトモエを相手の背後に回り込ませる必要があり、成功すると相手が千枝側へと吹き飛ぶ。

『P4U』掲示板
●鳴上補足:連続技Ⅰのジャンプ↓+Aは画面端を維持するため。入力が遅いと連続ヒットしないので注意。ダメージ重視なら、空中連続技から最後はジオダインにつなぐ。
●千枝補足:立ちAが5フレームのキャラクターは、鳴上、花村、千枝、真田（しゃがみAも5フレーム）、アイギス。各キャラクターの通常投げも5フレームなので、割り込みに注意して連係を組もう。

対戦攻略

花村陽介 ジライヤ

立ちBを絡めた連係が非常に強力な陽介だが、これだけでは崩す手段に乏しい。今回は立ちDを絡めた連係に注目していくぞ!

text:DIEちゃん

立ちDをガードさせてペルソナと陽介で挟み込もう

立ちD後の追加Dはかなり遅らせても出せるため、これをうまく利用すればペルソナと陽介で挟みこんで攻撃をする事ができる。主な狙いどころとしては立ちCやしゃがみC後に立ちDを出したり、遠距離～中距離で立ちDをガードさせた後。立ちD後に陽介が動けるようになったらすかさずダッシュで追いかけ、立ちA・Aや、しゃがみA→しゃがみBなどのジャンプキャンセル可能攻撃を出し、前ジャンプをしよう。前ジャンプ後はすぐに空中振り向きをしながら追加Dを出す。追加D後に空中前ダッシュBをすると相手の反対側に落ちながらジャンプBを当てられる。着地後は即前ダッシュ立ちAで触り、立ちB連係や投げで崩しにいけるぞ。

ジャンプ空中振り向き追加D↓空中ダッシュBは全部最速で行なう

着地後はこの状態になり、C攻撃を出すと反対側からペルソナが攻撃する

スクカジャ中の変幻地走斬り

通常時の変幻地走斬りはガードされてしまうと反撃が確定してしまうが、スクカジャ中はヒットorガードさせるとスキルでキャンセルが可能になる。通常時は反撃確定な事を逆手にとって、スクカジャ中に変幻地走斬りをガードさせた後はB駆け上がりにつなげてみよう。相手が反撃確定だと思い手を出したところに暴れつぶしとしてヒットする。ガードされてしまった場合でもムーンサルトでフォローが効くので崩し手段の一つとして覚えておこう。

変幻地走斬りに対して反撃しようとしてくる相手にB駆け上がり!ヒットしたらムーンサルトからの連続技をたたき込もう!

連続技

Ⅰ (相手画面端付近)しゃがみC(フェイタルカウンター)→【ダッシュ立ちB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ➡B駆け上がり～C変幻地走斬り→【しゃがみA→しゃがみC】Ⓙ➡ジャンプC→着地【立ちA・A・A】Ⓒ➡Aムーンサルト～三日月斬り～Bムーンサルト～三日月斬りⓈⒸ➡ガルダイン　ダメージ:約5680

Ⅱ (相手画面端付近)立ちD(カウンター)→【ダッシュ立ちB→しゃがみB→足払い→立ちD追加攻撃→しゃがみC→立ちC】Ⓒ➡B駆け上がり～Aムーンサルト～三日月斬り～Aムーンサルト～三日月斬り～D飛び苦無　ダメージ:約4327

Ⅲ (相手画面端付近)ボコスカアタック～Dボコスカフィニッシュ(フェイタルカウンター)→【しゃがみB→しゃがみC→(遅めに)立ちC】Ⓒ➡Cテンタラフー　ダメージ:2601

Ⅰは画面端のフェイタルカウンター始動。C変幻地走斬り後のしゃがみAは遅いとつながらないので最速を意識しよう。立ちA・A・Aの部分は立ちA後を少し遅らせて2回目のAを出して高さを調節しよう。
Ⅱは立ちCまでに画面端へ到達していれば決めることが可能。カウンターヒット限定なので、立ちDのヒット確認が重要だ。
Ⅲはボコスカラッシュからテンタラフーで締めることができる。最後のつなぎが難しいので要練習。

対戦攻略

天城雪子 コノハナサクヤ

火力不足に悩まされるシーンが多い雪子。連続技始動のガード不能連係を煮詰めて、飽和しつつあるダメージレースを制すのだ。

text:REBELLION

連続技に火炎ガードキルをはさむ

立ちA・A→ワンモアバースト、マハラギヒット後など、立ちB・Bが空中ヒットする状況は雪子最大のチャンス。立ちB・Bからはマハラギ関連の連続技ではなく、後述の連続技1のようにA爆破、B爆破の間に炎攻撃がガード不能になる火炎ガードキルをはさみ、相手の起き上がりにガード不能起き攻めを仕掛けよう。連続技Ⅰ後は相手の起き上がりにBアギの爆破部分を重ねて、立ちB・BⒸ➡SBアギ始動の連続技で追撃するのが理想的。しっかりと2回続けて連続技を決めれば、火炎Lvが0の状況でも6000以上のダメージを与えられる。ただし、Bアギ→爆破重ねに対する相手の逆ギレアクションには要注意。まれに様子見も交ぜること。

Bアギ爆破後は画面端に追いつめる ゲージがある場合は、ここから中下段同時攻撃へ

マハラギ、ジャンプAカウンター!ヒットなど、立ちB・Bが空中ヒットする状況からは常に狙おう

投げから追撃を狙おう

通常投げカウンターヒット時は、最速前方ダッシュ→空中ダッシュジャンプAが連続ヒットする。ここからはジャンプA×2→【立ちA・A→立ちB→足払い】Ⓒ➡Aアギでダメージアップしながら起き攻めを仕掛ける。また相手を画面端で追い詰めた状況での空中投げは⬅+CD同時押しで狙う。そうすれば、着地前にジャンプAで相手を浮かし直せるので、ここからは【立ちB・B→立ちC→立ちB・B→立ちC】Ⓒ➡Aアギで追撃しよう。

通常投げの硬直が切れる直前に➡➡を入力し、さらに⬅➡するとダッシュの動作が見えずに最速で空中ダッシュができる 練習して操作に慣れよう

連続技

Ⅰ 立ちA・A➡Dマハラギ→立ちB・BⒸ➡SBアギ→火炎ガードキル(A爆破)→B爆破→ダッシュ【立ちB・B→立ちC→立ちB・B】Ⓒ➡Bアギ　ダメージ約3144

Ⅱ (空中の相手に)ジャンプ【A→B】Ⓒ➡Aアギ～爆破→空中ダッシュ➡+BⒸ➡SBアギ～A爆破→Dマハラギ→B爆破(マハラギヒット)→【立ちC→立ちB・B】Ⓒ➡Bアギ　ダメージ:約2845

Ⅲ 立ちA・A→立ちBⒿ➡ジャンプC(1段目)Ⓙ➡SBアギ～A爆破→(着地)Dマハラギ→B爆破(Dマハラギヒット)→ダッシュ【立ちB・B→立ちC→立ちB・B】Ⓒ➡Bアギ　ダメージ:約2936

Ⅰは連続技中に火炎ガードキルをはさむ基本パーツ。SBアギの硬直が切れた瞬間に⬇↙⬅+Dを入力し、同時にA爆破。続けて相手の受け身不能時間が切れる直前でB爆破で再度浮かし直し、ダッシュ立ちBを当てる。Ⅱは空対空のジャンプAからダメージを与える構成。Ⅲはジャンプ Cの1段目にジャンプキャンセルしてSBアギを出すことで連続ヒット。ジャンプCが当たる前に⬇↘➡+AB→1段目ヒット後に⬅という感覚で入力しよう。

『P4U』掲示板

●陽介補足:非常に強力なスクカジャだが、無敵は入力成立後4フレーム目から。リバーサルで出すときは注意しよう。
●雪子補足:連続技Ⅲは基本立ちくらい限定。だが、鳴神、クマはしゃがみくらいでもジャンプCが全段ヒットするため、この連続技が使用できる。難度は高いがチャレンジしてほしい。

対戦攻略

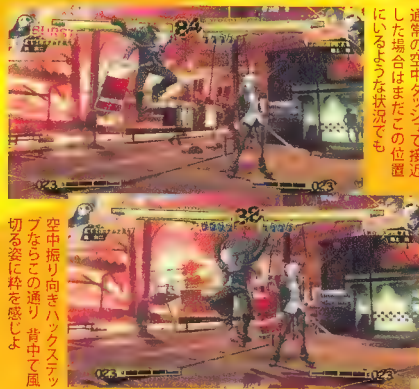
巽完二 タケミカヅチ

ジャンプCの強烈な対空つぶし性能にくわえ、ネックだった機動力を解決する救世主がついに降臨! 漢は黙って背中で語れ!

text:JOKER

空中振り向きバックステップを活用せよ!

地上ダッシュの初速が極端に遅く、空中ダッシュ速度も鈍重な完二は立ち回りにおいて小回りが利かず、相手に中距離付近から細かく距離を調整されると一方的にペースを作られがち。しゃがみAや立ちBなど、けん制に向いた通常技を持っているのにそれらを活かせる機会に恵まれず、やきもきしていたプレイヤーも多いはずだ。そこで今回は、ジャンプ後即座に空中振り向き→相手に背を向けた状態で空中バックステップに注目したい。空中バックステップは攻撃が出せない時間が長いものの移動速度が速く、移動距離も短めなので空中ダッシュよりも接近手段として適している。ジャンプB先端でのけん制に交ぜつつ襲いかかろう。

通常の空中ダッシュで接近した場合はまだこの位置にいるような状況でも

空中振り向きバックステップならこの通り。背中で風切る姿に粋を感じよ

ジャンプCでしゃがみBをお仕置き!

完二のジャンプに反応して対飛び込み属性無敵のしゃがみBで対空を狙いにくる相手には空中ダッシュから即座にジャンプCを出していくのが有効。前述の空中振り向きバックステップを併用することで、相手は空中にいる完二を対空で落とすために走り込む必要が出てくるので、そこを狙うようにやや手前の位置に置いておこう。ガードされてしまった場合、発生、リーチに優れる技で反撃が確定してしまうがヒット時のリターンが絶大なので、リスクを恐れずに仕掛けていこう。

ジャンプCを警戒して様子見に徹する相手には、空中振り向きバックステップで移動しつつ着地からC串刺しだぁ!を狙っていこう

連続技

Ⅰ立ちA・A・A©Aバスタアタック→立ちC©SB掴めっ!→(ダッシュ)ボコスカアタック(空中ヒット)→うざってぇ! ダメージ:2249

Ⅱ(覚醒中、自分画面端付近)黒焦げだぁぁ!!→SB耐えてみやがれ!→SB耐えてみやがれ!SC巽流ケンカ殺法 ダメージ:5896

今回はワンモアバーストを利用したコンボを紹介しよう。どちらも相手を倒し切る際のダメ押しとして特に有効だ。Ⅰは倒し切り以外でもAバスタアタックまでにSPゲージを23回収できるので実質SB掴めっ!が出せない状況がほとんど無く、感電効果を付与しつつコンボを締められるので使い勝手がいい。
Ⅱは黒焦げだぁぁ!!が決まったときに倒し切りを狙うためのコンボで、2回目のSB耐えてみやがれ!はB版で代用可能だ。

対戦攻略

白鐘直斗 スクナヒコナ

画面端でのムドオンを使った連続技のダメージが際立つ直斗。攻める際には、相手をうまく画面端へと追いやり、一気に勝負を決めよう。

text:cw

二連牙とムドオンを使おう

ムドオンは連続技のダメージに特殊な補正がかかるため、相手の運命カウンターが0でなくても、連続技のダメージを伸ばすために重宝する。相手のリバーサルバーストをくらってしまうと、SPゲージの大きな損になってしまうので、相手のバーストゲージが無いときに狙っていこう。ムドオン直後は、ムドオン→前ジャンプ→着地から感圧起爆型メギド(以下メギド)を設置するとタイミングが取りやすい。特に画面端付近でのB二連牙、SB二連牙からのダメージはすさまじいものがあるので、相手の逆ギレアクションなど、硬直が長い技を凌いだ後はB二連牙での反撃を意識することが、勝率アップの近道だ。B二連牙とSB二連牙は、入力直後から足払い属性攻撃に対して無敵があるため、相手のしゃがみAなどに対して割り込みとしても使える。相手の連係のクセを見抜いて、一発逆転を狙おう。

すき間の空いている下段連係には、二連牙のB版かSB版でフェイタルカウンターを狙えるぞ

狙撃の仕組み

狙撃構え～狙撃は、距離によって性能が異なる。例えば、中距離以上で美鶴にA狙撃五段をガードされると、スーパーキャンセルなどのフォロー以外では、クー・ドロアが確定してしまうほどの不利を背負ってしまうが、ある程度近い距離での狙撃は、大きな不利状況にはならない。しかし、不利なことには変わらないため、狙撃を狙う際は、四発目までに相手に当たっているかどうかを確認して五発目を出すのが理想だ。

B狙撃がぎりぎりしゃがみガードできないこの距離か、各種狙撃に対して反撃を受けづらい

連続技

Ⅰ(相手画面端付近)B二連牙(フェイタルカウンター)～C狙撃(1～2段目空振り)3～5段目SCムドオン→(前ジャンプ)→Cメギド設置→Dメギド設置→(Cメギドヒット)A二連牙～構え解除(Dメギドヒット)→ダッシュ→Cメギド設置→Cメギドヒット→[立ちC→タメしゃがみC]→[しゃがみB→立ちC→タメしゃがみC]→[立ちB→立ちC→タメしゃがみC]→立ちCⒿ空中ダッシュ[ジャンプA→ジャンプC]→立ちCⒿ空中ダッシュ[ジャンプC→ジャンプD]→A二連牙～B狙撃(五段)SC対S事案用特殊小銃・甲型 ダメージ:8725(8558)

Ⅱ(覚醒状態、自分画面端)ホールドアップ!～クリティカルシュート(フェイタルカウンター)→[しゃがみB→立ちC]©B二連牙～C狙撃(1～2段目空振り)3～5段目SCムドオン→(前ジャンプ)→Cメギド設置→Dメギド設置→(Cメギドヒット)A二連牙～構え解除(Dメギドヒット)→ダッシュ→Cメギド設置→Cメギドヒット→[立ちC→タメしゃがみC]→立ちCⒿ空中ダッシュ[ジャンプA→ジャンプC]→立ちCⒿ空中ダッシュ[ジャンプC→ジャンプD]→Aホールドアップ!×3→クリティカルシュート ダメージ:9908(9778)

Ⅰは画面端付近での反撃に使える大ダメージ連続技。
Ⅱは切り返しに使える一発逆転の連続技。C狙撃の1～2段目は、浮いた相手の下を潜るように空振りしよう。ムドオンはC狙撃をタイミング良く当てることで、浮いた相手に対して遅れて当たり、メギドを二つ設置することが可能になる。Dメギドヒット→ダッシュCメギドが直接当たらない鳴上、花村、美鶴、エリザベスには、Cメギドの代わりに立ちBを出そう。(コンボダメージのカッコ内の数値は立ちBで代用した場合)

『P4U』掲示板

●完二補足:鳴上の乾坤一擲など、上昇するタイプの逆ギレアクションやスキルをうざってぇ!でつぶした際は追撃のチャンス。立ちA・A©C掴めっ!などでダメージを稼ごう。
●直斗補足:SB狙撃構えは4フレームから無敵。起き上がりには3フレーム間投げ無敵があるので投げ重ねを回避できる。

対戦攻略

クマ　キントキドウジ

クマは基本戦術こそお手軽だが、勝つためには、本命の行動を通すための細かいテクニックが重要となる。多彩な動きを取り入れよう。

text:よるよる

簡単に接近戦へと持ち込めない相手には？

ダッシュからの立ちAや、ジャンプor低空ダッシュからのジャンプAといった、シンプルな攻め手が機能しにくい相手には、間合い外から立ちBやクマテレビを使ってじっくりと攻めていく必要がある。立ちBのあとは、Dへと派生してアイテムを投げたり、ダッシュキャンセルやキャンセルA版ペラックマ→再度立ちBといった連係など、バリエーション豊かな動きを用意しておこう。アイテムを投げると思って接近してくる相手には、立ちB→立ちCの連係も強力だ。クマテレビを設置しておけば、相手はクマワープを警戒せざるを得なくなるので、クマワープを使わずにダッシュという裏の選択肢も通りやすくなる。ダッシュ中は、対空迎撃のしゃがみBを意識しておくといい。

立ちBカウンターヒット時は、遅めキャンセルSBクマテレビで追撃できる

画面端付近であれは、立ちBカウンターヒット→しゃがみBの流れで追撃！

足払いで連係を強化する

端に相手を追い込んだら、AやB攻撃から足払いを繰り出す連係を交ぜてみよう。この連係は、攻撃をガードした後に動こうとする相手にヒットしやすい。ヒットを確認したら、素早くワンモアバーストをかけることで追撃が可能なので、見返りも大きい。これで相手にガードを意識させることで、投げやボコスカアタック、再度立ちAによる攻めなどが成立しやすくなる。逆ギレアクションでの割り込みを狙ってくるなら、様子見から反撃だ。

相手の逆キレアクションへの反撃はしっかりと煮詰めておこう スキの小さい千枝なとは、反撃か遅いと再度出されてしまうので注意

連続技

Ⅰ（相手画面端）足払い➡立ちBⒿ➡（ハイジャンプ）ジャンプC→【ジャンプB→ジャンプA（1ヒット）】→【立ちB→立ちC→しゃがみB】Ⓙ➡ジャンプAⒿ➡ジャンプAⒸ➡空中Aベアスクリュー　ダメージ:4581

Ⅱ（相手画面端付近）SBクマテレビ（フェイタルカウンター）→Cクマワープ→【ジャンプB→ジャンプA→ジャンプC】→ダッシュしゃがみBⒿ➡ジャンプAⒿ➡ジャンプAⒸ➡空中Aベアスクリュー　ダメージ:約3096

Ⅰは戦術の二つ目で述べた、足払いから狙いたい基本連続技。足払いのヒットを確認したら、素早くワンモアバーストしよう。ⅡはSBクマテレビがフェイタルカウンターした際の連続技。クマワープ直後はレバーで軌道を選べるが、このコンボのときはレバーをニュートラルにしよう。なお、コンボⅠ、Ⅱともに、SPゲージに余裕があれば、スーパーキャンセルでCトマホークまで決められるので、相手の残り体力と相談して締めを変えるといい。

対戦攻略

桐条美鶴　アルテミシア

画面中央で刹那五月雨撃ちを出すのはゲージの無駄遣い！　足払いヒット時にワンモアキャンセルを使って効率よくダメージを奪おう！

text:DIEちゃん

足払い→Aクー・ドロアからダメージを奪おう

画面中央でAクー・ドロアⓈⒸ➡刹那五月雨撃ちはSPゲージを50消費する割にダメージが高くない。相手が立ちくらいの場合はAクー・ドロアで止め、SPゲージを温存しよう。相手がしゃがみくらい時は立ちA・Aや立ちA・A・Aから立ちB→足払いがつながるので、足払いⒸ➡Aクー・ドロアにワンモアキャンセルをして立ちA・A→立ちBで拾い直そう。足払い単発ヒット時はヒット確認をしてAクー・ドロアへつなげば、ワンモアキャンセルからダッシュ立ちAで同様の連続技へつなぐことができる。Aクー・ドロア後のワンモアキャンセル前ダッシュは、レバーを前に入れながらワンモアキャンセルをすれば最速ダッシュができるぞ。

足払いⒸ➡Aクー・ドロアにワンモアキャンセルをしたら……

ダッシュ立ちA・A→立ちBから連続技へつなぎ、大ダメージをたたき込め！

投げ抜けつぶしのバリエーション

投げ抜けつぶしとして強力な立ち⬅+B（タメ）だが、クイックエスケープやジャンプに弱い、そこでダメージこそ安くなるがジャンプCやバックステップも使ってみよう。前者はカウンターヒット時立ち⬅+B（タメ）で拾い直すことができ、ダメージもそこそこ奪える。後者はバックステップしたときに投げモーションを確認してから立ちA→足払いへつなぐ。立ちAがカウンターヒットするため、足払い→Bクー・ドロアまでつなぐことが可能だ。

シャンフCはクイックエスケーフの対処か難しいのか難点か？　ハックステップは一番リスクか低く、対応しやすいのか利点

連続技

Ⅰ（相手画面中央付近、しゃがみくらい限定）【立ちA・A・A→立ちB→足払い】Ⓒ➡Aクー・ドロア➡【（ダッシュ）立ちA・A→立ちB→足払い】Ⓒ➡Bクー・ドロア　ダメージ:3221

Ⅱ（相手画面中央付近）ジャンプC（カウンターヒット）→着地【立ち⬅+B（タメ）→しゃがみB（タメ）しゃがみD】→【ダッシュ立ち➡+B（タメ）→しゃがみB（タメ）】Ⓒ➡Cブフーラ→【立ち➡+B→足払い】Ⓒ➡Cブフーラ→足払いⒸ➡Aクー・ドロア　ダメージ:3859

Ⅲ（相手画面端付近）【立ち⬅+B（タメ）（フェイタルカウンター）→しゃがみC】→【立ちB（タメ）→足払い】Ⓒ➡Bクー・ドロア→【しゃがみA→立ちB→しゃがみB（タメ）→立ちC（タメ）→立ちB（タメ）→しゃがみB（タメ）】Ⓒ➡Cブフーラ→【立ちB（タメ）→足払い】Ⓒ➡Aクー・ドロアⓈⒸ➡Cブフダイン→Dブフダイン　ダメージ:7122

Ⅰはしゃがみくらい限定だが、お手軽かつ高火力な連続技。Ⅱは投げ抜けつぶしを狙ったジャンプCからの連続技。着地後はその場で立ち⬅+B（タメ）をやれば拾える。【立ち➡+B→足払い】Ⓒ➡Cブフーラが難しければCブフーラをBクー・ドロアにしよう。
Ⅲは立ちCを最後までタメ続けると相手がバウンドするので、立ちBで拾い直そう。Aクー・ドロア後のCブフダインは最速で入力しないとつながらない。

『P4U』掲示板
●クマ補足:クマはガードを揺さぶる手段に乏しいので、ダッシュ投げを奇襲として仕掛けて、相手の投げ抜けやジャンプを誘っていくという動きも交ぜるといい。画面中央の投げからは少しダッシュして、立ちBで追撃しよう
●美鶴補足:足払いⒸ➡Aクー・ドロアワンモアキャンセル後は、ダッシュ立ちA・A→立ちB→しゃがみB→しゃがみD～の、ジャンプAカウンターヒット時と同じコンボが入るぞ。

対戦攻略

真田明彦 カエサル

相手のガードを崩す手札を豊富にそろえる真田。今回はその崩しのパターンを紹介していこう。戦場に吹く一陣の風となり相手を粉砕せよ!

text:JOKER

表裏の崩しで風になれ!

真田の持つ崩しの中で強力なのがSBダッキングを使った裏回りからのAブーメランフックだ。特にサイクロンレベルが1になっている状態からのSBダッキング〜Aブーメランフックはブーメランフックのレベルが3まで上昇するため、ヒット時には崩れダウンを誘発することができる。追撃のリターンが大きいので積極的に狙っていこう。また、くらい判定が横に広めの相手(欄外参照)には通常技から突然SBダッキングで裏に回りつつAブーメランフック〜ダブルアッパーと派生させれば、ヒット時には浮いた相手に追撃を決めることができる。仕掛けられるポイントが非常に多いので的が絞りにくく、強力な崩し手段になるぞ。

通常技からの裏回りに対応していない相手の場合はCウェービングから……

SBダッキングで裏に回りつつAブーメランフック〜Bコークスクリューだ

画面端でも風になれ!

前述のSBダッキングでの裏回りは、相手を画面端に追い詰めている状況では相手の後ろに入り込むすき間が無いので活用できないのが悩みどころ。しかし、立ちA・Aの引き寄せ効果を利用して強引に相手の後ろにスペースを作ってやれば、画面端だろうと表裏の崩しを仕掛けていくことが可能だ。また、一度立ちA・Aで引き寄せていれば足払いや立ちBなどで再び相手を画面端側へと押したときも裏に回れるままになっているぞ。

画面端で裏回りAブーメランフック(Lv3)ヒット後は、クイックエスケープに連係させてヒット後の位置関係を元に戻そう

連続技

Ⅰ Aブーメランフック(Lv2)〜Bコークスクリュー(Lv3)→足払い©▶Aキルラッシュ〜Bコークスクリュー ダメージ:2983

Ⅱ Aブーメランフック(Lv3)→【しゃがみB→立ちB】Ⓙ▶ジャンプB→立ちBⒿ▶ジャンプB→立ちBⒿ▶ジャンプB→【立ちA・A→足払い】©▶Aキルラッシュ〜Bコークスクリュー　ダメージ:4086

Ⅰは通常技からのSBダッキング(裏回り)〜Aブーメランフック〜ダブルアッパーに対応していないキャラに対して狙いたい連続技。通常技から仕掛けていく場合はCウェービングを経由してサイクロンレベルを上げよう。
Ⅱは崩れやられに対するコンボで、SBコークスクリューのカウンターなどからでも狙っていける。千枝、クマには【しゃがみB→立ちB】の立ちBが2ヒットしないので、【しゃがみA→立ちB】で代用しよう。

しゃがみBの状況判断を極めよう

アイギスの立ち回りにおいて頼れる主要けん制技となるしゃがみB。この技がヒットした際に、相手の体力をきちんと奪えるかどうかが、立ち回りの強さにもつながるため、しゃがみBを打つ際には状況を確認していくのが重要だ。まずしゃがみBの性能で知っておきたいのが、ヒット時のみジャンプキャンセルが可能という点。このことを利用し、しゃがみBを入力後に、(⬉⬈)A→ずらしBという入力をすると、しゃがみBがヒットした際にはジャンプA、ガードした際には【しゃがみB→立ちB】がでるように仕込むことができる。しゃがみBを入力した際に、相手が空中に居るのを確認して入力できると心強いぞ。

オルギアモード時は、オルギアブーストでもキャンセルできるため、前方に居る相手にはしゃがみB→オルギアブースト→ジャンプAで接近しよう。

通常モードでも当たり所がよければは【しゃがみB→ジャンプA→ジャンプB→ジャンプ⬇B】→【立ちA・A】©▶Bモードチェンジ〜で大ダメージを狙える。

SBモードチェンジの使い方

SBモードチェンジは、SPゲージを消費するものの、全体硬直が短く優秀な技。通常モードからのSBモードチェンジは低空で行動可能なため、モードチェンジをしながら相手のガードを崩すことができる。ジャンプ⬇Bでダウンを奪ってからの、SBモードチェンジ→ジャンプBは、相手の最速受身→無敵技の多くにガードが間に合うので強力。オルギアモード時のSBモードチェンジは、オルギアゲージが残りわずかな場合の連続技に便利だ。

完二のうさってぇ!には、ジャンプCを重ねることでガードが間に合う。ジャンプCは崩しにはならないので使い分けよう。

連続技

Ⅰ(通常モード、残弾1以上)地上投げ(フェイタルカウンター、2段目)→A七式・ラジカルキャノン→(ジャンプの頂点付近で)ジャンプC→着地ハイジャンプ【ジャンプA(3ヒット)→(遅めに)ジャンプB→ジャンプ⬇B】→立ちA・A(1ヒット)©▶Bモードチェンジ→【ジャンプA(1ヒット)→ジャンプC(1ヒット)】©▶Dメギドファイア・改　ダメージ:2500

Ⅱ(オルギアモード、相手画面端、残弾最低5以上)ジャンプB→【立ちA・A(3〜6ヒット)→立ちC】©▶SBモードチェンジ→ダッシュ【しゃがみB(1ヒット)立ちB】Ⓙ▶【ジャンプA(2ヒット)→ジャンプB→遅めにジャンプ⬇B】→立ちA・A(1ヒット)©▶Bモードチェンジ→【ジャンプA(1ヒット)→ジャンプC(1ヒット)】©▶Dメギドファイア・改　ダメージ:約2424

Ⅲ:(覚醒状態、通常モード)【立ちB→足払い】©▶D天軍の神槍→Bモードチェンジ→SBメギドファイア・改→A七式・ラジカルキャノン→Cメギドファイア・改→ボコスカアタック→C天軍の神槍　ダメージ:5635

Ⅰ地上投げフェイタルカウンターを利用して、時間を稼いでオルギアゲージを回復させながらダウンを奪う連続技。Ⅱは一度通常モードに戻りながら連続技をつなげるため、オルギアゲージが残りわずかでも最後まで決められる連続技。どちらも空中攻撃のタイミングを遅らせることが重要だ。Ⅲは通常モードから、立ちAにつなぐことができない状況でも大ダメージを狙える連続技。SPゲージの消費が多いので、トドメに使おう。

『P4U』掲示板

●真田補足:SBダッキング(裏回り)〜Aブーメランフック〜ダブルアッパーが立ちしゃがみ関係無くつながるキャラ:千枝、完二、クマ、美鶴、真田
●アイギス補足:Bモードチェンジは、オルギアゲージを失うものの、全体硬直はSB版と同じ23フレーム。相手を倒し切りたいときに使おう。

「とりあえず千枝のターン」、を許すな!

「強技」クラッシュガイド

特定の技への対処方法をマスターすることが勝利への確実な道。今回はちまたで頭を悩ませている人が多いであろう、千枝のSP覚醒スキル「アグネヤストラ」の対策をお届けするぞ!

text:cw

危険度100%
アグネヤストラ

あらゆる場面で機能する強力な覚醒SPスキル。理想は千枝を覚醒させずに倒すことなのだが……?

アグネヤストラの性能を徹底分析

アグネヤストラが強力な理由とは?

千枝の覚醒SPスキルであるアグネヤストラは、空中から隕石を降らして攻撃する技。遠距離で出されると隕石をガードするしか無く、強制的に千枝の攻めるターンが始まる強力な技だ。また、遠距離から相手を捕まえるだけでなく、出始めからある無敵を利用して、こちら側の攻めを凌ぐために発動してくる場面も多い。

また、発動から最初の隕石が画面内に出現するまで千枝は無敵状態となり、その後は着地までカウンター判定の無い硬直状態となる。反撃をしようとしても、隕石と千枝の目の前に出現するペルソナ:トモエに邪魔されるため、特定の連続技以外での反撃は困難だ。

ガードするしか無い状況が多く、発動されるだけでほぼ確実に千枝の攻めが始まる。

アグネヤストラへの対抗策

密着で発動された場合

こちらが攻める際、千枝側が起き上がりなどに発動してきた場合、手を出していなければ、一部の連続技で反撃を狙える。ここで重要なのは、千枝を攻撃した瞬間に、画面内にある隕石は消滅する点。ヒットストップの少ない多段技などで攻撃することで、隕石に当たらずに連続技を決めることができるぞ。ただし、こちらの攻撃がアグネヤストラの無敵で空振りさせられていた場合は、おとなしくガードしよう。とっさの場面で出された場合も、最低限立ちAⒿ▶空中ガードなどで千枝を攻撃し、ペルソナゲージを奪っていこう。また、アグネヤストラは覚醒SPスキルのため、使用時には千枝の体力が少ない場合が多い。威力の高い技で、隕石が当たる前に千枝を倒してしまうのも有効な手段だ。

暗転後のクイックエスケープは、千枝側が先に動ける上に、隕石に当たる危険性がある。

遠距離で発動された場合

アグネヤストラはC版が近距離、D版が遠距離へと隕石を降らせる。空中でも出せるため千枝に反撃するのはほぼ不可能だ。遠距離でアグネヤストラの暗転を確認したら、捕まったときの状況を少しでも良くするために、D版を読んでダッシュで接近しながらガードするか、ハイジャンプからガードしよう。後方ハイジャンプの場合は画面端が近くなり、前方ハイジャンプの場合は捕まりやすくなる。状況に応じていずれかを選択しよう。また、一部の技ならば反撃することもできる。

●アグネヤストラ密着発動時の対策例

キャラクター	反撃技	備考
鳴上	立ちAⒿ▶ジャンプAⒿ▶ジャンプAⒸ▶乾坤一擲	
	Cジオダイン	遠距離、空中版でも可能
	十文字斬り	届く距離なら密着以外も可能
陽介	立ちCⒸ▶SB駆け上がり	画面中央、密着限定。SB駆け上がりをわずかに遅らせて出す
	ジャンプAⒸ▶C飛び苦無	暗転時に陽介が空中に居る場合のみ可能
	【立ちB(3段目)→しゃがみC】Ⓒ▶A駆け上がり(空振り)	画面中央、密着限定
	Cガルダイン	
千枝	立ちBⒿ▶【ジャンプA×4】Ⓙ▶【ジャンプA→ジャンプC】Ⓒ▶Cドラゴンキック	
	(チャージ→) Cゴッドハンド	相打ち
	Dゴッドハンド	暗転後最速。相打ち
	B暴れまくり→各種連続技	画面中央、密着限定
雪子	【立ちB・B→しゃがみB】Ⓙ▶空中ガード	
	Dアギダイン	ヒット後、ペルソナが隕石をくらう
	しゃがみBⒸ▶Dアギダイン	
完二	うざってえ!SC▶巽流ケンカ殺法(1段目)→(一瞬前に歩いて)立ちC	密着限定。巽流ケンカ殺法の後、隕石をくらってから追撃する
直斗	【立ちA・A→立ちC】Ⓒ▶正義の盾~カウンターショット	正義の盾は隕石で成立させる
	ホールドアップ~クリティカルシュート→立ちCから連続技	クリティカルシュートの後、隕石をくらってから追撃する。
	対S事案用特殊小銃・甲型	近距離、C版のアグネヤストラに対してのみ可能

キャラクター	反撃技	備考
クマ	フェイクマ	遠距離時も、隕石をガードするより良い状況になる
	Aベアスクリュー	画面中央、近距離限定
	Cトマホーク	相打ち
	しゃがみBⒿ▶ジャンプAⒿ▶ガード	
美鶴	【立ちA・A・A→しゃがみB→足払い(空振り)】	立ちA後は、すべてわずかに遅めにつなげる
	【立ちA・A→しゃがみB】Ⓒ▶Cブフダイン	
	Cブフダイン	相打ち
真田	足払いⒸ▶Aキルラッシュ~ Bコークスクリュー	密着限定
	Aキルラッシュ~ SBコークスクリュー	少し離れていても可能
	ダブルアッパー (2段目)SC▶Aサイクロンアッパー	
アイギス	しゃがみBⒿ▶ジャンプA (3段目)Ⓙ▶【ジャンプA (3段目)→ジャンプC】	密着限定
	D天軍の神槍→立ちBから連続技	
	C女神の大盾	ある程度離れていても可能
ラビリス	【立ちA・A】Ⓒ▶五式・スラッシュアクス	アックスレベル4以上時限定
	ストリングアーツ"猛獣"	ある程度離れていても可能
エリザベス	連打コンボ	
シャドウラビリス	立ちD (押しっぱなし)	ペルソナが受け止めた隕石は消滅する
	C支配への反逆	

クリア重視、コンボ練習、ガチ攻略を丸ごとフォロー

CPU戦徹底攻略

text:よるよる

駆け出しペルソナ使い応援！　アーケードモード攻略

CPU戦をクリアーして、エンディングを見るための基本攻略

格闘ゲームを始めたばかりで、本作のCPU戦をクリアするのも一苦労という人も多いはず。ここでは、アーケードモードでのCPU戦の攻略をお届けするぞ。CPU戦は、下方向に長いジャンプ攻撃やリーチの長い地上技から、ローリスクに連続技を狙うという戦術を取れば、多くの相手に打ち勝つことができる。エリザベスのような跳び込みに適したジャンプ攻撃に乏しいキャラクターは、リーチの長い立ちBなどから連続技を狙おう。飛び道具に秀でたキャラクターは、遠距離から飛び道具を連発するのも有効だ。まずは、自分が使うキャラクターの持つ技から使いやすいものを見つけてみよう。

ジャンプ攻撃は低めに当てるのがポイント。空中ダッシュや二段ジャンプから狙おう。

ダッシュで間合いを調整し、リーチの長い技を当てにいくのもいいだろう。

●CPUワンポイントキャラ攻略

VS. アイギス

アイギスは空中の相手に対して有効な攻撃を多く持つため、ダッシュで走り込んで地上技を狙って倒しにいこう。相手が攻撃を繰り出して来そうな間合いでは、ガードでしのいでからダッシュで接近するといい。

遠距離では飛び道具に注意。ある程度の距離まではジャンプするのもいいだろう。

VS. シャドウラビリス

見た目こそ派手なものの、大振りの技が多いので、技のスキを突いてジャンプやダッシュで接近できるはず。連続技でダウンを奪ったら、起き上がりに再びしゃがみAなどから連続技を狙うとヒットしやすい。

シャドウラビリスの起き上がりをきっちりと攻めれば、一気に倒し切ることも珍しくない。

CPU戦で連続技や連係を練習して戦力アップ

ジャンプ攻撃からはAを連打する連打コンボ、リーチの長い通常技からはコンビネーションでBやCにつないでキャンセル必殺技につなげる連続技を狙っていけば、CPU戦で勝利するには十分のはず。しかし、対戦で勝つことを目標とするなら、もう一歩上の連続技が求められる状況も多い。そこで、ぜひとも取り入れてほしいのは、CPU戦を使った連続技練習。まずは、以下に紹介するものを練習しよう。本作のCPUは地上に居ることが多く、投げ抜けを多用してくるので、地上始動のコンボを中心にまとめた。対空コンボや投げからの追撃も下記コンボの後半のパーツを応用すれば決まるものが多いぞ。

コンボダメージは対戦において勝敗を分ける大きな要因の一つ。対戦でとっさにコンボチャンスが来たときにミスしないよう、CPU戦で反復練習して、手になじませておこう。

●CPU戦オススメ練習コンボ

キャラ	コンボ
鳴上	[立ちB→立ちC]〈C〉D電光石火(3段目)〈ワンモアC〉(ダッシュ)[立ちB→立ちC]〈J〉[ジャンプB（2発)→ジャンプB]〈J〉[ジャンプB]〈C〉乾坤一擲〈SC〉Cジオダイン
千枝	(相手画面端)[しゃがみA→立ちB→しゃがみB]〈C〉A暴れまくり～A脳天落とし→[立ちB→立ちC]〈J〉[ジャンプB→ジャンプC]〈J〉[ジャンプB→ジャンプC]〈C〉Cドラゴンキック
陽介	(相手画面端)[立ちA·A→立ちC→しゃがみC]〈C〉B駆け上がり〈C〉Aムーンサルト～三日月斬〈C〉Aムーンサルト～三日月斬り〈C〉飛び苦無〈SC〉ガルダイン
雪子	マハラギ→[立ちA·A→立ちC→立ちB·B→立ちC]〈C〉Aアギ〈SC〉アギダイン
完二	しゃがみB〈C〉C掴めっ！〈ワンモアC〉ダッシュしゃがみB〈C〉C掴めっ！～追加バスタアタック
直斗	(相手画面端)[立ちA·A→立ちC]〈C〉B二連牙～構え解除→立ちC〈J〉[ジャンプB→ジャンプC]〈J〉[ジャンプC→ジャンプD]〈C〉対S事案用特殊小銃·甲型

キャラ	コンボ
クマ	(相手画面端)[立ちA·A·A→ジャンプC]→[立ちB→立ちC]→しゃがみB〈J〉ジャンプA〈J〉ジャンプA〈C〉空中Aベアスクリュー〈SC〉Cトマホーク
美鶴	(相手画面端)[立ちB（タメ)→足払い]〈C〉Bクー·ドロア→[しゃがみA→しゃがみB]〈C〉Cブフーラ→立ちB（タメ)〈C〉Cブフダイン
真田	[立ちA·A→立ちB]〈C〉SBキルラッシュ～Bブーメランフック～Dダッキング～ダブルアッパー→足払い〈C〉Aキルラッシュ～Bコークスクリュー
アイギス	[立ちA·A（1段目)]〈C〉Bモードチェンジ→ジャンプC（1段目)〈C〉SBメギドファイア·改→A七式·ラジカルキャノン→[ジャンプB→ジャンプC]〈C〉Dメギドファイア·改
ラビリス	しゃがみB〈J〉ジャンプB〈J〉[ジャンプB→ジャンプC]〈C〉Bギロチン·エアリアル〈SC〉ストリングアーツ“猛獣”
エリザベス	[立ちB→足払い]〈C〉SBマハガルダイン→[立ちB→立ちC（2段目)→しゃがみC]〈C〉Bマハブフダイン→(ダッシュ)[足払い→しゃがみD]
シャドウラビリス	[しゃがみA（しゃがみC入力)→立ちB→足払い](しゃがみCヒット)→ハイジャンプA〈C〉Aギロチン·エアリアル

襲い来る超性能のCPUを撃破せよ!

スコアアタックモード攻略

スコアアタックモードでは、いまだかつてない超難度のCPUが次々と現れる。ここではその全容を紹介していくぞ。

text:JOKER

スコアアタックモードとは?

スコアアタックモードはゲーム開始時に選択可能なモード。当モードでは超絶に強化されたキャラクターたちが次々と襲ってくる。アーケードモードとは違い、コンティニューができず、敵キャラクターの登場順は固定されたものになっている。また、クリアすることができれば称号とメダルを入手できるぞ。

◆CPUキャラクターの登場順
花村陽介→白鐘直斗→天城雪子→クマ→巽完二→里中千枝→桐条美鶴→真田明彦→アイギス→鳴上悠→シャドウラビリス→ラビリス→エリザベス

その難易度たるやまさに茨の道! CPUのわずかなスキを突いて撃破せよ!

本モードのCPUに共通する特徴として、起き上がり時に攻撃を重ねると動こうとして勝手にヒットしやすいことが挙げられる。また、こちらの無敵技やアーマー属性に反応し、それに対応した行動を取ることが無い。これらを利用して、いかにパターン化するかが本モードクリアのカギになるぞ。

特に、一撃必殺技などの長い無敵時間がある上にガードができない攻撃を繰り出す技が有効だ。完二や真田は1ラウンドさえ取ることができれば、2ラウンド目をマックスバーストからの一撃必殺技で簡単に終わらせられる可能性が高い。相手の位置をサーチして攻撃する美鶴や、広範囲にガード不能な攻撃判定を出現させる直斗も狙いやすいので、これらのキャラクターを選択した時は積極的に狙っていくといいだろう。

特にオススメなのは完二。相手の起き上がりにC串刺しだぁ!を重ねるパターンがループしやすく、体力が多い点も評価が高い。

前代未聞の超性能! スコアアタックモード用に性能変化した各キャラクターの主な特徴を紹介

①花村陽介

陽介は常にスクカジャがかかった状態になって登場する。体力もかなり増加しているのが厄介だがくらってしまったら即K.O.するような危険な技は無い。また、ゲージがあるときはガルダインやスクカジャ（効果無し）を多用する傾向にあるぞ。

②白鐘直斗

運命カウンターを奪う効果が付いた技が増えているのが特徴。また、SPゲージの増加量が非常に高い。しかし、極端に攻撃力が上がっているわけでもないので比較的楽な相手だろう。対CPU戦の基本通り積極的にラッシュを仕掛けて倒してしまおう。

③天城雪子

常時火炎ガードキル状態かつ、火炎ブースタが8に固定されている。ほかにもB攻撃で投げる扇子が3WAYになっているぞ。こちらの接近に対して技を置いてくる傾向が強いので、ダッシュ→クイックエスケープで雪子の攻撃のスキを狙っていくといい。

④クマ

攻撃力やSPゲージの増加量が大幅に上昇している。また、覚醒SPスキルの熊田大サーカスが画面を1.5往復する技に変化しているぞ。1発目をくらってしまうと、そのまま往復分が連続ヒットして即死してしまうこともあるので絶対に回避しよう。

⑤巽完二

各種コマンド投げのダメージが大幅に上昇しているので、絶対にコマンド投げをくらわないように注意。基本的にはしゃがんで待っていれば各種耐えてみやがれ!で突っ込んでくるので、焦らず空振りのスキに確実に反撃を決めていこう。

⑥里中千枝

チャージレベルが常に3で固定されており、ゴッドハンド、ドラゴンキックのダメージが大幅に上昇している。SPゲージの増加量が大きく上昇しているので、ゴッドハンドを特に多用してくる傾向がある。出会い頭の事故には特に気を付けよう。

⑦桐条美鶴

すべての攻撃に凍結＆魅了効果が付いている。SPゲージの増加量が非常に多く、ガードキャンセルを多用してくるが、これもくらってしまうと凍結＆魅了状態になってしまう。ガードされてもジャンプキャンセルが可能な技を主体に闘うのがカギだ。

ガードキャンセルの凍結から追撃されないように、常にレバガチャを意識しておこう

⑧真田明彦

真田は常時サイクロンゲージが3固定に加え、サンダーフィスト状態になっている点が最大の特徴。立ち回りでは各種SB版のスキルと打撃見切りを多用する傾向にある。打撃見切りで攻撃を取られても焦らず自分のペースを崩さないように。

⑨アイギス

残弾数の上限が999かつ、常時オルギアモードで登場するアイギス。攻撃力も大きく上昇しており、オルギアモード時の崩し能力と相まって非常に危険な相手だ。切り返しに使われる女神の大盾をくらわないように、低めのジャンプ攻撃を意識しよう。

⑩鳴上悠

鳴上はすべてのスキルがすべてのスキルでキャンセル可能になっている。また、ジオダイン中に動けるようになっているので絶対に地上でガードしないようにしよう。乾坤一擲も必殺技でキャンセル可能なので、ガードしても気を抜かないよう注意だ。

獅子奮迅、電光石火の連発でガードを揺さぶられると危険。やられる前にやれ!

⑪シャドウラビリス

攻撃力が非常に高く、特にボコスカアタックからの追撃が即死級のダメージなので常に注意しておこう。幸い切り返し能力は高くない。一度ダウンを奪うことに成功したら、そのまま倒し切るつもりで起き上がりにたたみ掛けていこう。

⑫ラビリス

アックスレベルが常に最大で固定されており、攻撃力がすさまじく上昇している。シャドウラビリス同様ボコスカアタックをくらってしまうとその後の追撃で10,000近いダメージをたたき出されてしまうので、これだけは絶対にくらわないように。

⑬エリザベス

エリザベスはSPゲージの回復速度が大きく上昇しており、ディアラハンが体力を即時全回復するように変化している。体力が通常版とは違い非常に多く、攻撃力は高い。まさにスコアアタックモードのラストを飾るにふさわしいトンデモ性能だ。

新たな戦いの幕が開ける！ さらなる進化に対応せよ!!

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST

エクストリームバーサス フルブースト

スタートダッシュガイド

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　：2012年4月5日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM357専用

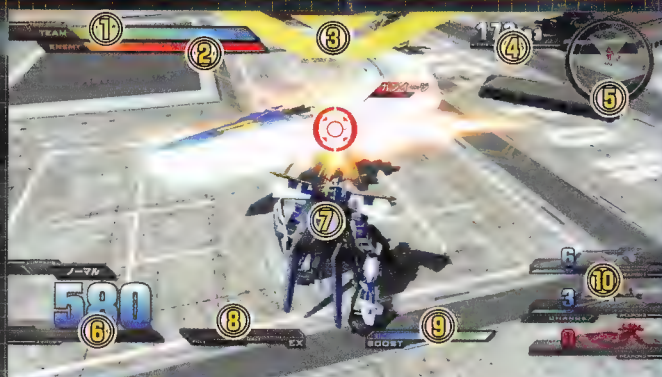
Text:とき

いよいよ稼動したVS.シリーズ最新作「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト」！　早くも参戦が決まったリリース機体の情報と、今作からの参戦機体の情報をお届けするぞ！

基本操作と画面の見方

CONTROL PANEL

8方向レバー　射撃　格闘　ジャンプ　ターゲット切り替え

特殊射撃	射撃＋ジャンプ
サブ射撃	射撃＋格闘
特殊格闘	格闘＋ジャンプ
指令／通信	スタートボタン
ガード	素早くレバーを⬇⬆
変形	ジャンプ＋⬅⬅or➡➡（※変形機体のみ）
チャージ攻撃	対応したボタンを長押し
エクストリームバースト	射撃＋格闘＋ジャンプ

①**自軍戦力ゲージ：**総コスト6,000。このゲージが0になると敗北。
②**敵軍戦力ゲージ：**同じく総コスト6,000。0にすると自軍の勝利。
③**ロックオンアラート：**敵機にロックオンされていることを表す。
④**作戦時間：**残り戦闘時間を表す。0になるとタイムアップになり、ドロー（本作では敗北）となる。
⑤**レーダー：**自機、敵機、僚機の位置を知ることのできるレーダー。
⑥**自機耐久値：**自機の残り耐久値。0になると撃破されてしまう。
⑦**自機：**自分の選んだ機体。この機体を動かして戦闘する。
⑧**EXゲージ：**エクストリームバーストを発動するために必要となるゲージ。50%以上あれば発動可能。
⑨**ブーストゲージ：**残りブースト量を示すゲージ。0になるまでは何度でも移動ができる。0になるとオーバーヒートとなり、一定時間ブーストゲージを使った行動が取れなくなる。
⑩**各武装残弾数：**武装の残弾を示す。戦闘中もチェックしておこう。

早くも2機体がロールアップ!!　追加機体に刮目せよ!

RX-0

NEW!!

バンシィ

機動戦士ガンダムUC
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

格闘機体だけあり、強力な格闘武装を豊富に持つ。もちろん、射撃武装も使えるぞ。

今作で最初の追加リリース機体となるのは、「機動戦士ガンダムUC」から参戦となるバンシィ! ユニコーンガンダムと似たタイプだが、こちらはコスト2,500の格闘寄り万能機体。格闘チャージや耐久値低下でデストロイモードになり、この状態をいかに維持できるかがポイントとなりそうだ。

COST 2,500

PILOT マリーダ・クルス

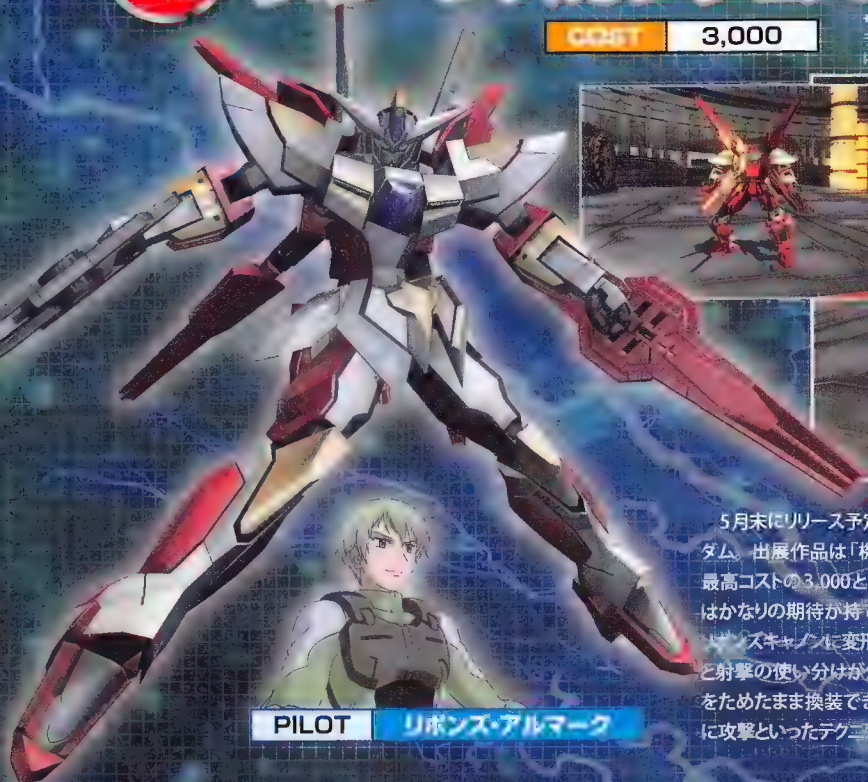
CB-0000G/C

5月末参戦予定!!

リボーンズガンダム

機動戦士ガンダム00

COST 3,000

サブ射撃に照射系の武装「GNバスターライフル【照射】」を持つ本機。見た目だけでなくダメージも高そうだ。

5月末にリリース予定となるリボーンズガンダム。出展作品は「機動戦士ガンダム00」。最高コストの3,000ということもあり、性能にはかなりの期待が持てる。特殊格闘武装でリボーンズキャノンに変形することができ、格闘と射撃の使い分けがカギだ。チャージ武装をためたまま換装できるため、換装～瞬時に攻撃といったテクニカルな行動ができる。

PILOT リボンズ・アルマーク

使い方次第で戦況が大きく変化!

エクストリームバースト詳細

前作の「エクストリームバースト」システムが、今作ではさらなる進化を遂げたぞ!

前作において、勝敗を決めるカギと言っても過言ではなかった「エクストリームバースト」システム。今作では、タイプが2種類に増加。機体選択後に選ぶことができるが、一度選ぶとそのクレジット中は変更することができないので注意。

エクストリームゲージのたまり方も若干変わっており、味方の攻撃をシールドガードしてもゲージは増加しないようになった。前作よりも全体的にたまりにくくなっているので、使いどころは慎重に選ぶ必要がありそうだ。また、今回はゲージが100%でなくとも発動時にキャラのカットインが入るぞ。

エクストリームバーストの選択時間はそれほど長くないので、なるべく事前にどちらを選ぶかを決めておきたいところ。

2種類のエクストリームバーストの特徴

アサルトバースト

前作と似たタイプのエクストリームバースト。攻撃力、ブーストダッシュ速度、各種格闘の伸び(突進力)などが向上する。攻める際に強いタイプなので、コスト3,000を代表とする前衛を維持したいときに有効。しかし、前作と違い100%未満で発動するとブーストゲージが全回復しないので注意が必要。確実に当てられる場面で使っていこう。

また、100%の状態で受け身発動した際のゲージ消費量が少な目という恩恵があるぞ。敵機のブーストゲージが無さそうなら、受け身で使うのも有効だ。バーストアタックを使用してもブーストゲージが0になることもない。今作のバーストアタックは性能の高いものが多いため、狙ってみるのも悪くないだろう。ガンガン攻めて敵機を圧倒していこう。

ブラストバースト

じっくりと相手を追い詰めるタイプがブラストバースト。こちらは前作よりも『連合VS. Z.A.F.T. II』のスピードタイプ覚醒と類似している。射撃攻撃の硬直もステップでキャンセルできるため、振り向き撃ちからステップすることも可能だ。アサルトバーストと比べると機体スピードの上昇は抑え目だが、ブーストゲージの持続が長くなり、エクストリームバースト効果時間も長めというところ。さらに機体の防御力も上がるため、自衛手段としては持ってこいといえる。アサルトバーストで襲ってきた相手をいなしつつ、終了次第攻めに転じるなどといった戦法も取れるぞ。

その半面、受け身で使用した場合のゲージ消費量が多いので、できるだけ致命傷をくらう前に使うことを心掛けよう。

前作とは違った戦法を考えよう

変更点を踏まえた立ち回りの変化

ここでは、今作における大まかな立ち回りを紹介していくぞ。ぜひ参考にしてほしい。

基本にしっかり忠実に

根本的な立ち回りは前作と同じで問題無いだろう。コスト3,000は僚機を守るべく前衛で戦い、敵機からダブルロックオンを取っていこう。コスト2,500はコスト3,000と組んだ場合にコストオーバーの影響が大きいため、僚機が1回落ちるまでに耐久値が半分以上残っていることが望ましい。コスト2,000は常に赤ロックオンギリギリを維持し、僚機と共に攻めにいくことが重要だ。コスト1,000は組むコスト帯に大きく左右されるが、基本的にはコスト2,500かコスト2,000と組む機会が多いため、常に前線で暴れる役割をこなすことになるだろう。

今作で一番注意しなければならないのは、やはりエクストリームバーストの使いどころ。味方の攻撃をシールドガードしてもゲージがたまらなくなったことで開幕のゲージ回収ができないのと、撃墜されたときのゲージ増加量が圧倒的に減ったので、コスト3,000機体であっても、コスト2,500などと組んでコストオーバーした場合にはゲージがたまらないこともしばしば。よって、不利な展開を覆す目的以外では1機目に100%未満での使用は控えるのが無難かもしれない。もちろん、耐久値にかなりの余裕があるときには使うのもアリなので、そこは臨機応変に対応していきたい。

そして、今作ではステップの硬直をジャンプでキャンセルするステップキャンセル、通称「ステキャン」の使い勝手が格段に向上。勢いが大きく残って移動距離が伸びたため、多少機動力の低い機体でも格闘機体などのゴリ押しに対応しやすくなったぞ。シリーズを通してプレイしているプレイヤーも新規のプレイヤーも、ぜひこのテクニックを習得しておとっさに使えるようにしておこう。

それ以外で注意したい点は、着地の硬直が減ったため、今までよりも多少着地を狙いづらいこと。軸を合わせることを意識して当てるか、射撃武装なら気持ち接近しながら撃つといいだろう。格闘武装なら、着地後のブーストダッシュを読んで当てるか、シールドガードを読んで後ろに回り込むのもアリだ。コストごとの位置取りに大きな変更は無いが、攻撃面、回避面での細かい動作がいろいろと変わっているので、そこには慣れていこう。

コスト3,000機体は、常に前衛を維持するという役割を意識し、僚機が狙われないように立ち回っていこう。

コストオーバー後は一回で落ちることも。耐久値管理はしっかりと!

赤ロックオンの距離を維持して、スキを逃さず攻撃を当てていこう。

エクストリームガンダム type-レオス ゼノン・フェース

“極限進化”の名を冠した、今作の注目機体エクストリームガンダム。今回は大ボリュームで攻略していくぞ!!

COST 2,500

機体の特徴	・3種類の形態を持ち、戦闘中に進化する ・形態ごとに変化する機体特性を理解すべし! ・いかに格闘の間合いまで距離を詰めるかがカギ

VS.シリーズ初の“完全オリジナル機体”であるエクストリームガンダムが、ついにプレイヤー機として登場! 前作のボスとして登場したエクストリームガンダムと全く同じではないが、機体の特徴などは受け継がれているぞ。

本機は戦闘中に基本状態→進化状態→極限進化状態と変化を遂げる。いかに早い段階で、この極限進化状態になるかがポイントとなるだろう。形態ごとの特徴は以下にまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。

基本状態

いたって普通な万能機体の状態。スタンダードなビーム・ライフル系のメイン射撃、ブーメラン系武装のサブ射撃を主軸に戦っていく。

メイン射撃は撃つ際にシールドを構えるため、うまくタイミングを合わせれば防御しながらの攻撃が可能だ。

特殊射撃武装はデータプレッシャー。キュベレイのプレッシャーと似た性能で、戦闘開始から一定時間経過で使用可能となり、当たった敵機をスタンさせる効果を持つ。ヒット時にはきちんと追撃して、ダメージを稼いでいこう。時間が経過する、ダメージを敵機に与える、敵機からダメージを受ける、という要素が進化状態に移行するためのゲージを増やす方法なので、ダメージを与えれば与えるほど早く進化状態になれるぞ。なお、特殊格闘用武装のロードタクティクスは多段ヒットの格闘であり、この武装を一回当てるだけでかなりのゲージがたまる。狙ってみるのもアリだ。

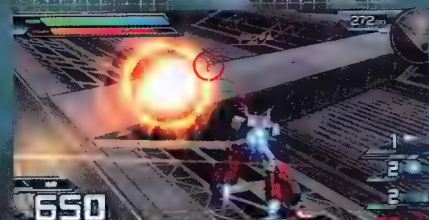
最後に、注意しなければならない点を一つ。基本状態のエクストリームガンダムは、ほかの同コスト帯機体と比べると性能的にやや劣ってしまう。そのため、あまり無理をすることはできない。進化するまでは、耐久力を温存することを最優先に考えよう。

スタンさせるデータプレッシャーも1手段として使えるぞ。

メイン射撃	ヴァリアブル・ガン[C]
格闘	ビーム・サーベル
サブ射撃	ビーム・ダガー[投擲]
特殊射撃	データプレッシャー
特殊格闘	ロードタクティクス
バーストアタック	EXA・フルバースト

進化状態

ビーム・ライフル系武装は無くなるが、その分格闘性能が飛躍的に向上した状態。この状態での本機の威圧感はかなりのもの。メインチャージ射撃武装の気合でレオスショット、特殊射撃武装の無重力ダッシュなどを使って敵機を追い詰めつつ、強力な格闘用武装タキオンスライサーで大ダメージを与えていこう。

この状態もダメージを受けたり与えたりすることでゲージがたまり、MAXになれば特殊格闘で極限進化状態へと移行可能。極限進化状態で撃墜されて再出撃となった場合には、この形態での出撃となるぞ。

主軸となる射撃武装のメイン射撃チャージ。弾が大きいためなかなか当てやすい武装になっているぞ。

無重力ダッシュは2回まで連続で出せる移動技。一気に距離を詰めたり離したりすることができる。

メイン射撃	レオスショット[C]
格闘	タキオンスライサー
サブ射撃	爆雷球
特殊射撃	無重力ダッシュ
特殊格闘	極限進化発動
バーストアタック	EXA・フルバースト

極限進化状態

すべての力を解放させた、エクストリームガンダムの最終形態。この状態に進化できれば、コスト3,000機体に匹敵するほどの基本性能を誇るようになる。

中でも強力なのが、サブ射撃武装であるファイヤーバンカー。ニュートラルで使用すると照射系の技が出るが、レバーを横に入れながら使用すると左右同時に薙ぎ払うような武装になる。この薙ぎ払いがとにかく強力で、発生速度、誘導性能、リロード時間などすべてが高水準。特殊射撃武装の極限全力ダッシュと併せて使うことで、相手に大きなプレッシャーを与えることができる。ヒット時には特殊なスタンを誘発するので、格闘などで追撃可能。ダメージ補正にも優れるので、大ダメージを狙っていけるぞ。

注意すべきは、コスト3,000機体と組んでコストオーバーしてしまった場合。こうなると、ほぼ極限進化状態になるのは不可能になってしまう。できるだけ先に落ちるか、1機目で長時間生存するように心掛けよう。

主力となるサブ射撃武装。追撃も安定して入るのでドンドン使っていこう!

派生のシャイニングバンカー。高空に打ち上げるのでその後の展開を有利にできる。

メイン射撃	レオスショット改[C]
格闘	怒りの鉄拳
サブ射撃	ファイヤーバンカー
特殊射撃	極限全力ダッシュ
特殊格闘	エナジーブラスト
バーストアタック	EXA・フルバースト

※P21～26に掲載している武装リストにおいて、攻撃名の後ろに[C]と付いているものは、チャージに対応している武装です

高い機動力で戦場を駆けろ

COST 2,500

フリーダムガンダム

コスト2,500の万能機代表ともいえる本機の、基本的立ち回りを紹介しよう。

豊富なブーストゲージを有効活用しよう

参戦した全シリーズに共通するが、今作でも機動性やブーストゲージの持続に優れる本機。コスト2,500ということでコスト3,000と組む機会が多いため、この長所をしっかりと活かしたい。では、立ち回り方について解説していこう。

基本となるのは、前に出るフリをして敵機からの攻めを誘い、素早く着地してブーストゲージ量で優位に立って攻めるヒット＆アウェイ戦術。サブ射撃のプラズマ収束ビーム砲とレバー↓＋サブ射撃のクスィフィアス・レール砲がいろいろな攻撃からキャンセル可能なので、素早くダウンを狙えるぞ。

メイン射撃チャージのジャスティスガンダム呼出は受け身不能のダウンを誘発するので、コンボの締めなどにオススメだ。敵機に距離を詰められたとしてもフリーダムガンダムの格闘性能はかなり高い。どれも優秀ではあるが、使いやすいレバー←or→＋格闘を使うのがいいだろう。判定、誘導ともに強力なので打ち合っても勝ちにいけるぞ。しっかりとコンボにつなげれば、250以上のダメージを与えるので威力負けもしにくい。

今まではメイン射撃チャージ武装だった照射系武装のハイマットフルバーストが、特殊射撃に変わったのもうれしい点の一つ。さらに過去のシリーズには無かった新武装の特殊格闘、特殊移動【横回転】。素早く側転のような動作をする技で、メイン射撃、両サブ射撃、格闘に派生可能。残りブーストゲージ0でも使用可能かつメイン射撃からキャンセル可能なので、最後の暴れとしての手段にもなる。使いこなせれば華麗な戦い方ができるぞ。コンボに組み込めばダメージを伸ばせるので、とっさに出せるようにしよう。

バーストアタックは、ジャスティスガンダムを呼び出してからの友情アタックだ！

メイン射撃からサブ射撃へ直接キャンセルできるため、ダウンを奪いやすい。

本機らしいアクロバットな動きの特殊移動【横回転】。使い方を覚えていこう。

機体の特徴

- 高い機動性で敵機を幻惑
- ダウンを奪いやすい武装を豊富に持つ
- 火力が高いのでダメージ負けしにくい

メイン射撃	ビームライフル
格闘	ビームサーベル
サブ射撃	プラズマ収束ビーム／クスィフィアス・レール砲
特殊射撃	ハイマットフルバースト
特殊格闘	特殊移動【横回転】
バーストアタック	コンビネーション・アサルト

それぞれの形態を使いこなせ！

COST 2,500

インパルスガンダム

換装が可能になった本機の、それぞれの特徴を解説していくぞ。

重要なのは相手との距離

ストライクガンダム同様の万能タイプのフォースインパルス、格闘タイプのソードインパルス、射撃タイプのブラストインパルスと、3種類の換装が可能になっている。換装方法はレバー→＋特殊射撃がソード、レバー←＋特殊射撃がブラスト、レバーニュートラルがフォースだ。なお、レバー↑＋特殊射撃でソード換装＋エクスカリバー突き、レバー↓＋特殊射撃でブラスト換装＋ケルベロスというように、換装後すぐに攻撃することも可能に。とっさの反撃などに便利だ。その際、ブラストへ換装した場合には弾を1発消費するので注意しよう。

本機の立ち回りだが、中距離以遠ではブラスト形態で戦うといい。赤ロックオン距離が長めでメイン射撃チャージに照射系武装があるので、それだけで相手には圧力となる。近距離〜中距離ではソード形態が好まれているようだが、警戒されていると格闘を当てにくい。フォース形態で戦うのがオススメだ。今作ではコスト2,500ということで、どの形態であってもすべての形態の弾数がリロードされるようになっている。ソード形態は、ほかの形態の弾数が少ないときや、敵機からのロックオンが完全に外れているときなどに使っていこう。

バーストアタックは、射撃でスタンさせてからエクスカリバーで突撃する。射撃武装からなので狙いやすく、誘導を切られさえしなければ、突撃時にほぼ真後ろまで追尾するという優れものだ。

中距離だけでなく近距離でも十分な性能を持ったフォースインパルス。

一度間合いに入った敵機はビームソードで切り刻め！　ダウンを奪った場合、状況に応じてそのままソード状態を維持するのもいいだろう。

ブラストインパルスには誘導の強い武装もあるので、弾幕を張って僚機を援護していこう。

機体の特徴

- 3種類の換装を使い分けられる
- 極端に苦手な距離が無い
- 援護射撃も可能

メイン射撃	ビームライフル [C]
格闘	ビームサーベル
サブ射撃	分離攻撃
特殊射撃	シルエット換装
特殊格闘	ームサーベル【ジャンプ斬り】
バーストアタック	エクスカリバー【突進】

ステルスフィールドで僚機を援護!

COST 2,000

ガンダムスローネドライ

かなり特殊な武装を持った本機。その性能を、十分に発揮させよう!

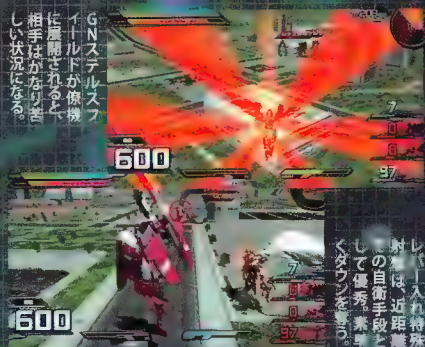
各種アシストを使いこなせ

「機動戦士ガンダム00」からシリーズ初参戦となる本機。分類としては万能機体に入るだろう。この機体の持つ武装の中でも特殊なのが、特殊格闘のGNステルスフィールド。開幕はゲージが0で、13秒後に使用可能。展開すると、敵機からの攻撃の誘導を切る効果を僚機に付与する。これが実に強力で、射撃武装などが誘導しなくなるだけでなく、僚機が格闘コンボをくらっている最中などに使用すると、格闘の次段以降が当たらなくなることもしばしば。展開中は足を完全に止めるため無防備になるが、各種アシスト、メイン射撃などでキャンセル可能なのでうまく使っていきたい。使用後はリロードに5秒を必要とする。

こういった援護武装を持つ機体は、自衛手段に乏しいことが多いのだが、本機は優秀なアシストを2種類も所有している。そのため、自衛どころか普通に攻めてもかなりの強さを持つぞ。アシストはサブ射撃と特殊射撃となっており、どちらもレバーニュートラル/レバー入れで性能が変化する。サブ射撃がニュートラルで照射系、レバー入れでビーム3連射となり、特殊射撃がニュートラルでファンネル系武装、レバー入れで敵機に突撃するというもの。レバー入れの特殊射撃が攻めにも守りにも非常に優秀であり、ヒット後は敵機を打ち上げるので、追撃も容易だ。

なお、アシストにはバリア判定があるので、タイミング次第では特殊格闘展開時に攻撃をされても防ぐことができるぞ。

GNステルスフィールドが僚機に展開されると相手はかなり苦しい状況になる。

レバー入れ特殊射撃は、近距離での自衛手段として優秀。素早くダウンを奪う。

中距離くらいからの誘導が優秀なアシスト。追撃を決めてダメージアップだ!

機体の特徴

- GNステルスフィールドは遠距離で効果大
- 自衛はアシストを主軸に
- 地味に格闘性能が優秀なので、イザというときに使うべし

メイン射撃	GNハンドガン[C]
格闘	GNビームサーベル
サブ射撃	スローネアイン　呼出
特殊射撃	スローネツヴァイ　呼出
特殊格闘	GNステルスフィールド
バーストアタック	死んじゃえばいいよ!

見た目とは裏腹に……!?

COST 2,000

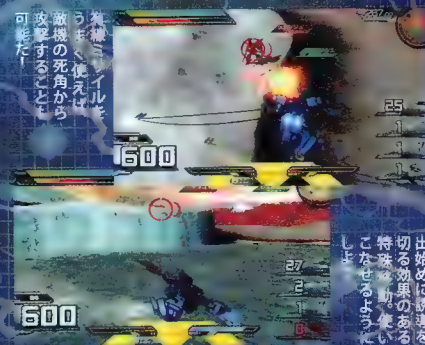
ブルーディスティニー1号機

作品としても初の参戦となる本機の性能はいかに!? 特殊武装を使いこなそう。

キモはサブ射撃と特殊格闘

シリーズを長く触っているプレイヤーにはコスト1,000と間違われそうだが、れっきとしたコスト2,000のマシンガン系武装を持つ本機。メイン射撃武装の100mmマシンガンは誘導性能が優秀で、射撃ボタンを押しっぱなしにすることで最大10連射まで可能。1回だけ押すと3発撃ち、5ヒットでよろけを取ることができる。撃ち切り手動リロード式なので、スキがあったらばら撒いていこう。注意すべきはよろけまでに5ヒットを要するので、格闘の迎撃にはやや不向きであること。そのため、一定の距離を保ちながら戦うのが安全だろう。

そして、要となる武装の一つであるサブ射撃。ケーブルとつながった有線ミサイルを発射し、再度サブ射撃を入力することで、ケーブルを切り離してミサイルを発射する。ケーブルとつながっている間は常に相手に向かって低速で飛行し、切り離す際に再度銃口補正がかかるので、一人で疑似十字砲火も可能。特殊な性質なので慣れるまで難しいが、使いこなせればかなり強力なテクニカル武装だ。

もう一つの要である特殊格闘の特殊移動。レバーを入れた方向にスライディングをする移動技だ。ブーストゲージが無いと使用できないが、最大で連続4回までスライディングすることができ、出始めに誘導を切る効果がある。スライディング中はメイン射撃とサブ射撃を撃つことが可能だ。そして覚えておきたいのが、ある程度の高さからオーバーヒート直前に使うと、着地の硬直が極端に少なくなるという点。本作のゲームのシステム上、これは非常に強力なので、ブーストゲージ管理が難しいもののぜひとも習得したい技術だ。

なお、エクストリームバースト中はブーストダッシュがホバー系の移動に変化するぞ。

有線ミサイルをうまく使えば敵機の死角から攻撃することも可能だ!

出始めに誘導を切る効果のある特殊移動。使いこなせるようにしよう

機体の特徴

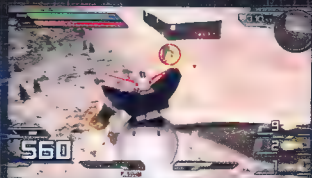
- 独特な性能のサブ射撃を持つ
- 誘導を切る特殊移動で敵機を幻惑!
- エクストリームバースト中はブーストダッシュが変化

メイン射撃	100mmマシンガン
格闘	ビーム・サーベル
サブ射撃	有線ミサイル
特殊射撃	ジム　呼出
特殊格闘	特殊移動
バーストアタック	EXAM暴走

優秀な射角を持つメイン射撃

その容姿から少々ネタ要素があるように思われがちなジオングだが、今作における強さはかなりのもの。

本機の強さを支えているのが、メイン射撃とサブ射撃、レバー⬆+格闘だ。メイン射撃は横幅が広いこともさることながら、射角がとにかく優秀。接近していれば、たとえ敵機が真上付近に居ても引っかけるように当てることが可能。そこからサブ射撃キャンセルで追撃すれば180以上のダメージを与えることができる。レバー⬆+格闘は、出した後の着地硬直がほぼ無いため、即座に移動に移行可能。自衛手段としては破格の性能なので使いこなしたい。

なお、自軍コストが2,000以下で撃墜された場合には、百式などと同様に一度限り復活をするぞ。復活後はさすがに心もとない性能だが、メイン射撃や照射系武装を持っているのでワンチャンスは作れるはずだ。

非常に高性能な射角を持つメイン射撃。積極的に当てにいけるぞ。

機体の特徴

- 横に広く、当てやすいメイン射撃
- 着地硬直を気にせず使えるレバー⬆+格闘。
- 自軍コストが2,000以下で復活可能

メイン射撃	腕部メガ粒子砲[C]
格闘	有線式アーム
サブ射撃	腕部メガ粒子砲【集弾】
特殊射撃	腰部メガ粒子砲
特殊格闘	有線式アーム【射出】
バーストアタック	一斉射撃

重要なのは立ち回り

格闘機体全般に言えることだが、最も重要なのは「いかにして格闘が狙える間合までに詰めていくか」だろう。幸い、ギャンは格闘特化ながらメイン射撃の性能がそれほど低くなく、メイン射撃チャージのシャア専用ゲルググ　呼出しの使い勝手がかなりいいので、中距離以遠でも十分に働くことができる。設置型の特殊射撃武装アッザム　呼出なども併用しつつ、ジワジワと敵機に接近していこう。

ギャンならではの特徴的な武装である、特殊格闘のシールド構え。この状態のシールドには耐久値が設定されており、耐久値が残っている間は前方からの攻撃をすべて防いでくれる。とっさに出せるようにしておくと、かなり高い生存能力を発揮できるぞ。また、シールドの耐久値が0になっても、盾が破壊されてシールドガードができなくなる……ということはないので安心しよう。

この状態で格闘を防ぐと、敵機のみよろけるという優れものだ。

ギャン
COST 2,000
コスト2,000の格闘特化機体。強力な格闘で勝利の音色を響かせろ!

機体の特徴

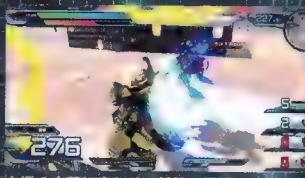
- 中距離以遠では各種アシストの性能が光る
- シールド構えで鉄壁の防御!
- バーストアタックで敵機の起き上がりにプレッシャーをかけられる

メイン射撃	ミサイル[C]
格闘	ビーム・サーベル
サブ射撃	ハイドボンブ
特殊射撃	アッザム　呼出
特殊格闘	シールド構え
バーストアタック	水爆ミサイル

格闘性能の優れた万能機体

一見すると格闘機体のように思えるが、どちらかといえば万能機体に分類されるジ・O。プレッシャーなどの特殊な武装を持っているが、立ち回りは中距離程度を維持しよう。

本機を使用する上で活用したい武装は、サブ射撃と特殊射撃の両アシスト武装だ。特に特殊射撃のボリノーク・サマーン　呼出は、自機を守りながら援護射撃してくれるという、まさに攻防一体の優れもの。キュベレイの持つハンマ・ハンマ　呼出とほぼ同じ武装と思っていいだろう。

近距離での相手の格闘に対しては、プレッシャーで対抗しよう。

自機の攻撃に合わせて射撃で援護してくれる、優秀なアシストだ。

発生時にスーパーアーマーが付いているプレッシャー。ヒット時には逃さず追撃を決めろ!

機体の特徴

- アシストにより攻撃&防御面に死角無し!
- プレッシャーによる自衛の強さ
- 一発逆転を狙える単発大ダメージのバーストアタック

メイン射撃	ビーム・ライフル
格闘	ビーム・ソード[C]
サブ射撃	パラス・アテネ　呼出
特殊射撃	ボリノーク・サマーン　呼出
特殊格闘	プレッシャー
バーストアタック	巨大ビーム・ソード

ゴトラタン

COST 2,500

2種類の照射系武装を持つゴトラタン。まとめて敵機を薙ぎ払え!

照射系武装を撃つポイント

サブ射撃と特殊射撃、二つの照射系武装を持つ本機。サブ射撃はビームを横並びに拡散させて撃つため、遠距離から流れ弾を狙うことが可能。意図的に当てるのは難しいが、コスト2,500ということもあり「無理をしない立ち回り」という点でマッチしているといえるだろう。

特殊射撃の照射系武装は、やや銃口補正が弱め。なるべく軸を合わせて撃つよう心掛けよう。

メイン射撃チャージのマイクロミサイルは、発射から一定距離で爆発を起こす。自機にも当たるのでダウンして時間を稼ぐことなどもできるが、闇雲に撒くと僚機への誤射が増えるので注意。

遠距離から流れ弾の当たることが期待できる、数少ない武装だ。

弾幕は強力ながら、誤射が怖いメイン射撃チャージショット。

機体の特徴

- 遠くからでも流れ弾のヒットを期待できる
- 遠距離からでも仕事がしやすい
- 弾幕を張ることに特化した各種武装

メイン射撃	ビーム・ライフル[C]
格闘	ビーム・トンファー[C]
サブ射撃	メガ・ビーム・キャノン[拡散]
特殊射撃	メガ・ビーム・キャノン&マイクロミサイル
特殊格闘	リグ・コンティオ　呼出
バーストアタック	メガビーム・キャノン[最大出力]

アストレイブルーフレームセカンドL

COST 2,000

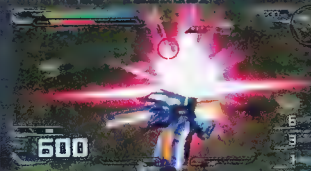
クセの少ない武装がそろう万能機なので、初心者にもオススメだ。

1発限りの格闘チャージショット

同系統のアストレイレッドフレームは格闘に特化した機体だが、こちらは万能機に分類される。弾数は少ないものの、極めて標準的な性能のメイン射撃とサブ射撃のバズーカで、丁寧にダウンを奪っていこう。

注目すべき武装は、格闘チャージショット。1回の出撃につき1発しか撃つことはできないが、誘導、威力ともに非常に優秀なので、決して温存したまま撃墜されることの無いように。

次に、特殊格闘のタクティカルアームズ【ソードフォーム】。何と突進中にスーパーアーマー効果が付与されているので、迎撃や乱戦に向いているぞ。

そして最後に、特殊射撃のタクティカルアームズ【投擲】。いわゆるブーメラン系武装だが、かなり大きいので当てやすい。レバー入力によって軌道を変えることもできるので、敵機の動きを見て変化させられれば強力だ。

格闘チャージショットは、1発限りという制限付きの大技。しっかりと狙い撃て!

機体の特徴

- 大ダメージの格闘チャージショット
- 通常時からスーパーアーマー効果の格闘を所有!
- ブーメラン武装により敵機のブーストダッシュを狙える

メイン射撃	ビームライフル[C]
格闘	アーマーシュナイダー[C]
サブ射撃	バズーカ
特殊射撃	タクティカルアームズ[投擲]
特殊格闘	タクティカルアームズ[ソードフォーム]
バーストアタック	アストレイ・ダブル・ブレード

スターゲイザー

COST 2,000

コスト2,000の中で最も特殊な機体の一つ。武装のクセを把握しよう。

特殊格闘を使いこなせ

サブ射撃のフラッシュマインからザク改のコスト2,000バージョンを連想させる本機。しかし、こちらはザク改と違いその場に爆弾を設置するため、積極的に当てにいくのは不向き。自らが当たるように設置し、ダウンによる時間稼ぎに使うのが無難かもしれない。

スターゲイザーを象徴するのが、特殊格闘武装のヴォワチュール・リュミエール。開幕の時点ではゲージが0で、20秒後に使用可能。使用すると機動力が向上し、格闘が専用のものに変化する。誘導性能のあるリング状のスタン属性格闘を繰り出して、敵機の動きを止められる。この形態中は格闘がすべてこの攻撃になるぞ。

なお、この状態でのスタン属性は2回当てても敵機は吹き飛ばずスタンが継続する。けん制しつつ、この状態での特殊格闘武装、オラージュ・ド・リューヌでダメージを与えていこう。

この状態では、専用の格闘武装で敵機をスタンさせろ! 発生は早めだ。

機体の特徴

- サブ射撃により時間稼ぎ目的の自己防衛が容易
- 特殊格闘のリロードが早いため、1回の出撃で2回程度は発動可能
- 特殊格闘発動時の機動力はコスト帯トップクラス

メイン射撃	ビームガン[C]
格闘	オラージュ・ド・リューヌ
サブ射撃	フラッシュマイン[設置]／[起爆]
特殊射撃	シビリアンアストレイDSSDカスタム　呼出
特殊格闘	ヴォワチュール・リュミエール
バーストアタック	プロパルジョンビーム受光

アクロバチックな動きを決めろ！

「連合VS.ZAFT II」で猛威を振るったストライクノワールが、再び参戦！ 当[illegible]射撃や特殊射撃、射撃チャージは健在だ。

さらに今作では特殊格闘にアンカーランチャー【射出】が追加。グフ・カスタムのアンカーと似た動作の移動技で、非常にトリッキーな動きが可能。メイン射撃、サブ射撃、特殊射撃、射撃チャージショット、格闘チャージショットとさまざまな武装からキャンセル可能。移動距離は長めなので、防御的手段としても、攻める場合にも使える。

格闘も優秀なものがそろい、積極的にダメージを与えていける万能機体だ。

おなじみとなる回転撃ち。誘導性能の高さも相変わらずだ。

かなりの距離を移動する特殊格闘。これをうまく使って敵機を幻惑しよう。

ストライクノワール

COST 2,500

特徴的な二丁拳銃(!?)を駆使して、戦場の覇者となれ！

機体の特徴

- ・数少ない連射可能ビーム兵器を主軸とする
- ・連射性に優れ、弾幕を張りやすい
- ・攻守に活躍するアンカーランチャー

メイン射撃	ビームライフルショーティー[C]
格闘	フラガラッハ3[C]
サブ射撃	2連装リニアガン
特殊射撃	ビームライフルショーティー【連射】
特殊格闘	アンカーランチャー【射出】
バーストアタック	フラガラッハ3　連続攻撃

チャージと格闘をうまく使おう

タイプ的には「コスト2,000バージョンのケルディムガンダム」という認識で間違ってはいないが、こちらは狙撃能力を少し落とした代わりに格闘武装を持っている。近寄られたときに苦しい状況になるのは同様なので、ピンチでは思い切って格闘を使ってみるのもアリ。

そして、本機における狙撃の代名詞ともいえる武装がメイン射撃チャージ。2段階までチャージ完了すると、何と赤ロックオンの距離が無限になる。といってもそれほど高い命中率が期待できる性能ではないのだが、この機体を使うからには一度は狙ってみるのがロマンである。特殊格闘武装のGNフルシールドと格闘で守備を固めつつ、たまに狙い撃ってみよう。

なお、GNフルシールド展開中の特殊射撃は、照射系の武装へと変化する。性能はかなり高いので、積極的に狙っていくのもいいだろう。

何と、この距離からでも赤ロックオン。超遠距離から敵機を撃ち抜け！

ガンダムデュナメス

COST 2,000

射撃チャージによる無限の赤ロックオンで、マップの端まで狙い撃て！

機体の特徴

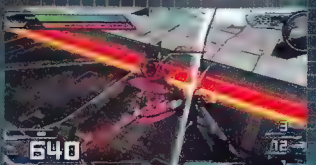
- ・全機体で唯一、距離無限の赤ロックオン武装を所持
- ・射撃専用機体ながら格闘も使用可能
- ・前方からの攻撃を防ぐシールドを展開できる

メイン射撃	GNスナイパーライフル[C]
格闘	GNビームサーベル
サブ射撃	GNビームピストル
特殊射撃	GNミサイル
特殊格闘	GNフルシールド
バーストアタック	高高度狙撃銃

要となるのは特殊格闘

機動力に優れ、耐久力が640と高く優秀な基本性能を持つアルケーガンダム。メイン射撃やサブ射撃などで射撃戦もソツなくこなせるが、やはりこの機体の真骨頂は各種格闘にある。

中でもレバー←or→＋特殊格闘は性能が高い。攻撃範囲が非常に広いため、相手にかわされた……と思っても当たることがある。ヒット後はレバーニュートラル特殊格闘で追撃すれば、短い時間で大ダメージを与えることができる。たとえ追撃に失敗したとしても、受け身不能のダウンを奪うので、反撃される心配は無い。

さらに、レバー↑＋格闘は赤ロックオン状態であれば、たとえ敵機がダウンしていても拾うことができる。補正の影響は高いものの、総合ダメージとしては十分といえるだろう。ロックオンされていない相手に対してはどんどん使っていき、一気に戦場を支配しよう。

本機のキモとなる特殊格闘。大ダメージを与えるので、積極的に使っていこう。

アルケーガンダム

COST 2,500

格闘攻撃のダメージが非常に大きく、機動力も持ち合わせているぞ。

機体の特徴

- ・サブ射撃により着地タイミングをずらせる
- ・攻防一体の特殊格闘
- ・ダウンした相手を拾えるレバー↑＋格闘

メイン射撃	GNバスターソード・ライフルモード[C]
格闘	GNバスターソード
サブ射撃	GNファング【射撃】
特殊射撃	GNファング・ビームサーベル形成【射出】
特殊格闘	特殊移動
バーストアタック	GNバスターソード連続攻撃

流行の組み合わせは……!?

オススメ機体組み合わせ

機体数が大幅に増え、組み合わせの幅が広がった今作。現在のオススメ組み合わせを紹介しよう。

高コストと低コスト

コスト帯は3,000、2,500、2,000、1,000と前作同様なので、組み合わせ方自体は変わっていないが、新機体の参戦により組み合わせの種類が大幅に増えた。ここでは、数多くの機体の中から厳選したオススメの組み合わせを紹介しよう。

周知の通り、今作ではエクストリームバーストの種類がアサルトバーストとブラストバーストの2種類あるので、組み合わせ一つ取っても戦術は変わることに注意。例えば高コストと低コストが両方アサルトバーストの場合、どちらもエクストリームバーストを攻めに使う必要があるため、低コストの耐久力にある程度の余裕を持たせなければならない。

一方、アサルトバーストとブラストバーストの組み合わせは、ブラストバーストを低コストが逃げる目的で使う……といったことができるため、ある程度通常時に攻めに回ることができる。

このように、戦術や組み合わせでも大きく変わるので、それらを踏まえた上で参考にしてほしい。

相手チームは、果たしてどのエクストリームバーストのタイプを選んだのか……!? それが確認できるのは、この画面だけ。うっかり見逃さないようにしよう。

オススメタッグ①
ニューガンダム & エクストリームガンダム ゼノン-F

低コストが前衛を

エクストリームガンダムが前衛で暴れ、ニューガンダムがそれを援護していく形の組み合わせ。このチーム構成の場合、両者アサルトバーストにしてエクストリームガンダムが2回落ちる方針で問題無いだろう。今作で中距離以遠におけるプレッシャーが強くなった、ニューガンダムだからこそできるペアだ。

オススメタッグ②
マスターガンダム & ケルディムガンダム

役割配分が明確な組み合わせ

マスターガンダムが前線で敵機のブーストゲージを使わせたところを、ケルディムガンダムが狙い撃つ……というのが基本方針のペア。アサルトバーストとブラストバーストの組み合わせがいいだろう。シールドビットをまとったマスターガンダムを止められる機体はそうそう居ないぞ!

オススメタッグ③
ストライクフリーダムガンダム & フリーダムガンダム

機動力でかく乱せよ!

お互い機動力に優れるダブル「フリーダム」ペア。高い機動力を活かして常に中距離以遠で戦うタイプなので、エクストリームバーストは自由に選んでいいだろう。中距離を維持して戦うことに対して、相手がいら立ちを覚え始めたらチャンス。的確に着地を狙っていき、高火力で一気に制圧してやろう。

オススメタッグ④
スサノオ & ラゴゥ

攻めの姿勢を忘れずに

コスト2,500とコスト1,000という組み合わせ。コンセプトは「物量作戦」でもあるので、ガンガン攻めていこう。バーストタイプはアサルトバーストが基本のように思えるが、ブラストバーストでバースト時間を長めにしていくのもアリ。ここは相手の組み合わせ次第な部分があるので、その場で臨機応変に対処しよう。

オススメタッグ⑤
ジオング & ウイングガンダムゼロ(EW版)

「当てやすさ」なら負けない

両機とも当てやすいメイン射撃を持ったチーム構成。ジオングには「復活」もあるので、ウイングガンダムゼロ(EW版)が、時間をたっぷり使って比較的自由に戦えることが強みだ。どちらの機体もダウンを奪いやすいので、ダウンさせている間に、二人同時に片方の敵機を追い回す戦法がオススメ。

オススメタッグ⑥
ダブルオーガンダム & ガンダムエクシア

個人技を見せろ!

「ダブルオー」コンビ。こちらもガンダムエクシアに「復活」があるが、ダブルオーガンダムがダブルオーライザー状態にならないと、中距離でのプレッシャーに乏しくなってしまう。なので、各自が疑似タイマンに持ち込んでの個人技で勝負していこう。オススメのバーストタイプはアサルトバーストだ。

“変化”に体をなじませろ！ これが“アンリミテッド”だ!!

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2012年3月27日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
B➡…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T➡…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

システムやゲームルールの変更、キャラクターの技性能などにチューニングが施された最新作『鉄拳アンリミテッド』。今月はそれら変更要素に焦点を当ててみよう。

Text：半蔵門鉄拳衆（システム：タケヤマ　キャラ攻略：福士　協力：バベル樋口、バヨン塚越、りゅうけい）

自分に合ったタイプを選んで闘おう

タッグVS.ソロ考察

本作から可能になったソロプレイ。今回の記事では、タッグVS.ソロという特殊な条件下での対戦に焦点を当てていく。

タッグとソロで異なるシステム面

タッグとソロで対戦する際は、お互いが異なる条件の元で闘うことになる。特に気を付けたい点は、ソロ側の体力値が高い点と、体力が自動的に回復するという点。特にソロ側のレイジ中にタッグ側が攻撃を受けた際の減りには目を見張るものがあり、うっかりしていると一瞬にして逆転K.O.されかねない。タッグVS.ソロではこういった注意点を押さえておき、タッグVS.タッグとは異なる闘い方をしていくことが肝要となる。

タッグ側は1キャラクター当たりの体力ではソロに劣るが、2キャラクター合わせた体力の合計値では圧倒的優位に立つ。タッグコンボやタッグクラッシュといった、タッグならではの固有システムを使えることも大きな利点だ。タッグ、ソロともに、システムの恩恵を活かした闘い方をしていこう。

ソロプレイは、余計なことを考える必要が無い。自信のあるキャラを使って全力で挑め！

タッグ側は2キャラの連携が重要だ

タッグコンボをたたきこめ！

タッグとソロの比較

	タッグ	ソロ
体力	165	230
地上でのダメージ補正	1.35	1.35
体力回復	後衛の回復可能ゲージのみ	常に回復、回復可能ゲージのみ
レイジ発動タイミング	パートナーとの相性による	合計123ダメージを受けるか、TAを受けた際
タッグボタンの使用	各種交代動作、チェンジ対応技、ダイレクトタッグアサルト、タッグクラッシュ	使用不能

ラースのトリガードスクリュー（→⊗）を当てた場合のダメージを比較してみよう。

上がソロ、下がタッグに対してコンボを決めた際のダメージだ。ソロ側は体力が多いためあまりダメージを受けていないように見えるが、実際に受けているダメージは同一。

ソロVS.タッグの2度目のレイジについて

ソロ側は、体力を5割と少し減らされた時点でレイジが発動する。レイジ発動の条件はここでリセットされるので、体力を10割ちょっと減らされると二度目のレイジが発動することになる。10割と聞くとK.O.されて試合が終わってしまうと思いがちだが、実際には体力の自動回復があるため、残り体力がわずかになった時点で二度目のレイジ状態が発動することが多い。ソロ側は、この二度目のチャンスを活かして一気に逆転を狙おう。

一度目のレイジはこれくらいの残り体力で発動する。レイジ状態の持続は約10カウント。

二度目は瀕死状態で発動することが多い。これも、レイジ状態の持続は約10カウント。

ソロ向きのキャラクターは？

ソロプレイの最大の魅力は、レイジ中の爆発的な火力を活かした逆転劇。単体での空中コンボが高威力なキャラクターや、ダメージの高い中・下段攻撃の二択を仕掛けられるキャラクターがその強みを発揮しやすい。

苦手な相手の少ないキャラは、ソロプレイでも闘いやすい。万能タイプキャラ万歳！

また、本作では地上ヒット時にダメージが上昇する補正があるため、高威力な単発技や、地上で連続ヒットする多段技が特に活躍する。こういった技を多く持つペクやファラン、ポールやロジャーJr.といったキャラクターたちがソロプレイに向いているといえる。

しかし、ソロプレイは相手がタッグだった場合に、相性の悪いキャラクターを前衛にされてしまうという弱みがある。苦手キャラクターの多いキャラを使用する際は、そういったキャラと数多く闘うことを覚悟しておこう。キャラ差はキャラ愛で吹っ飛ばせ！

手助けなどいらぬ!

ソロプレイ側のセオリー

ソロ側はタッグ側と比べて、立ち回りではやや不利な闘いを強いられる。システム面の恩恵を最大限に活かして闘うことが重要だ。

ソロ側の利点を活かして闘え!

●セオリーその❶「体力の回復を待つ」：ソロプレイ側は、回復可能ゲージが自動的に少しずつ回復していく(空中コンボをくらっている最中にも回復する)。相手の後衛に回復可能ゲージが無い場合には、時間を稼いで体力回復を待つのが得策だ。こまめに体力を回復することで、残り体力が多い状態でレイジを発動させやすくなり、試合展開が楽になる。

●セオリーその❷「地上戦を重視する」：地上で技がヒットしたときの高いダメージ補正は、空中およびダウン中の相手には適用されない。空中コンボや起き攻めを狙うよりも、地上戦でダメージを稼ぐ方が効率的な場合があることを意識しておこう。特に、デビルの奈落堕とし(⇨☆⇩⬂◯◯)やラースのダブルパルス(⇨➡◯◯)といった下段攻撃は高いダメージを与えつつ地上戦を継続できるため、相手に与えるプレッシャーは相当なものとなる。また、確定反撃を決められる場面では、ダウンを奪う技ではなく、ワンツーパンチ(◯◯)など地上で有利な状況を継続できる技を当てて、そこから攻めを継続していくというのもアリだ。なまじダウンを奪ってしまうとタッグクラッシュで安全に交代されてしまう可能性があるので、それを抑制するという意味合いもある。

常に体力が回復していくのは大きな利点。回復可能ゲージの確認を怠らないように。

ソロプレイは地上戦が重要になる。有利になる技からさらに攻めよう。

●セオリーその❸「レイジでは積極的に」：ソロの最大の強みは、レイジ中の逆転性の高さ。レイジになったら、多少強引にでも近付いて攻めていこう。前述の利点「地上でのダメージ補正が高い」を活用すれば、一気に相手を倒し切ることも夢ではない。

壁際の攻めを凌ぐ

タッグクラッシュで壁際から脱出できるタッグプレイ側と違って、シングル側は壁際に追い詰められたときの攻めを凌ぐのが難しい。

壁際に追い詰められたときはあくまで基本を守って立ちガードを重視し、相手が様子見してくるようなら横移動～ガードを繰り返して少しずつ壁から逃れていくのが安全策。相手が壁やられ・強を狙ってきたり、横移動を抑制する技を出してきた場合は、これらをガードしてから攻めに転じよう。特にこちらがレイジ状態のときは、こういった状況でダメージの高い二択を仕掛けられるかどうかが勝敗の分かれ目になる。

また、投げ抜けされたときに相手との位置が入れ替わる投げや、スキの少ない壁のぼり反転攻撃(壁を背にして⇩⇦⇩)を持つキャラクターは、これを活用していくのも効果的だ。

壁際のTAをくらった後はレイジ状態に。ピンチは最大のチャンスなり。

2対1で負ける訳がない!?

タッグプレイ側のセオリー

総体力で上回るタッグプレイ側は、安全な立ち回りを目指すのが基本。相手のレイジ状態をどうやり過ごすかがカギとなる。

ソロ側のレイジを押さえ込め!

●セオリーその❶「タッグアサルトの使用を控える」：TA を使用すると相手をレイジ状態にしてしまう上に、大量の回復可能ゲージを与えてしまう。ソロ側の利点である「レイジ中の逆転性の高さ」と「体力の自動回復」という長所を同時に引き出してしまうことになるので、使用は極力控えた方が安全となる。

●セオリーその❷「タッグコンボを狙う」：タッグコンボは相手に回復可能ゲージを与えないので、ダメージの高いコンボよりも効率的に相手の体力を奪うことができる。回復可能ゲージを与えないことにより、二度目のレイジを発動させづらいという利点もあるので一石二鳥だ。大きなスキに確定反撃を決める際は、ダメージの高い浮かせ技よりもタッグコンボを狙える浮かせ技を決めた方がいい。

●セオリーその❸「起き攻めを重視する」：ソロ側はタッグクラッシュやチェンジ受け身などの防御的な手段に欠けるので、タッグプレイの相手と闘うときよりも起き攻めを仕掛けやすい。コンボの後にたたき付け～起き攻めなどをできるキャラは、積極的に狙っていくといい。

TAでダメージを与えても、結局は体力を回復されてしまう。トドメに狙おう。

立ち回りではタッグコンボを狙おう。体力を回復されないのが大きな利点。

●セオリーその❹「レイジを警戒する」：ソロプレイのレイジは非常に逆転性が高く、特に地上で技をくらったときの被害が大きい。相手のレイジ中はうかつな接近戦を控え、距離を取って時間を稼ぐのが基本だ。また、ダウン中はくらうダメージの補正が下がるため、大きな被害を受けづらい。一度ダウンした後は、ダウン状態を維持してレイジをやり過ごすのも作戦の一つといえる。

タッグクラッシュの使用をためらうな

回復可能ゲージの消滅＆レイジの消滅というデメリットを持つタッグクラッシュだが、体力的に優位に立っているタッグVS.ソロの場合では安全に交代する手段として重宝する。特に壁コンボをくらった際は、素直にタッグクラッシュするのが無難だ。

ただし、空中コンボをくらった後など、相手と離れた距離でタッグクラッシュすると空振りしやすく危険。相手が接近してくるのを待って、最低でもガードさせるように出していこう。

ソロプレイ側の壁攻めは強力無比。タッグクラッシュで回避してしまおう。

画面中央でダウンしたときは、相手との距離に注意してタッグクラッシュするのが重要だ。

対戦攻略

三島 仁八

強力な中段はそのままに、下段技の差別化が図られたジンパチ。それぞれの用途を整理しておこう。

下段技の使い分けが肝要

前作では、ゲーム中でも屈指の確定反撃能力と強力な中段を持っていながら、下段技のリスクの高さに泣かされてきたジンパチ。今作では下段技に調整が加わったので、場面に応じて使い分けることでリスクを減らすことができるようになった。

まず、何といっても広目蹴（⇧○）の硬直が減り、ガード時に浮かされづらくなったのが大きい。立ち回りにおける削りは、ワンコマンドであるこの技を中心に組み立てたい。ダメージはわずかに下がってしまったが、削り技としては十分な性能だ。

次に、大幅に強化された積石崩し（しゃがんだ状態で⇧○）を見てみよう。この技はしゃがみステータスを持ち、威力が上昇したので、上段攻撃の強力な三島やスティーブを相手にした際に大活躍する。カウンターヒット時にはダウンを奪えるので、胎蔵回（⇨➡○）などで追撃を狙っていけるのも魅力的だ。一部のキャラにはガードされても浮かされることは無いが、こちらのしゃがみに反応してガードしようとする相手には、確定反撃を受けない卒塔婆割り（しゃがんだ状態で⇧○）や、密着での判定が強化されたコンボ始動技の召雷破（立ち途中に○）を当ててやるといい。

上段攻撃にめっぽう強い積石崩し（しゃがんだ状態で⇧○）。距離に応じて鬼蜘蛛（⇩○）と使い分けよう。

破軍（⇧○）のプレッシャーは健在なので、相手はしゃがみにくい。削り放題だ！

対戦攻略

オーガ

リーチが長く、地上戦が得意なオーガは今作向きのキャラクター。壁際での強烈な二択も手に入れたぞ！

守備面の強化をチェック！

威力が高く、地上で当てやすい技を多く持つオーガ。今作ではさらにそれらの判定が強化された。

使用頻度の高い小技である⇨○や⇩○、鬼八門（立ち途中に○○○）などの技の攻撃判定が拡大し、姿勢の低い技や横移動で相手に避けられづらくなったので、接近戦で前作より闘いやすくなったぞ。

また、中距離戦の要であった右掌底打（⇨○）が硬直が減り、ガード時の距離が離れるようになったため、得意な遠距離戦に持ち込む機会がさらに増えることとなった。

オーガ独自の切り返し技である、アナザーディメンション（ダウン中に○）の強化も見逃せない。先端をガードさせれば浮かされないので、早めに出すことを意識しつつ、ダウン状態からの切り返しに使用しよう。

先端ガードを意識すれば、ボブのサークルワッパー（⇨○○）クラスのリーチを持つ確定反撃も届かない。相手の技の空振りに備えて技を打つ準備をしよう。

壁際のオーガは強い!?

壁際ではアステカシュート（横移動中に○）を狙おう。左横移動から出せば、ヒット時に確定の追撃であるしゃがみ中⇧○で壁にヒットさせられる。鬼八門やゴライアストゥース（⇧○）でバウンドさせられるので、リターンは絶大だ！

対となる中段は、確定反撃を受けないオーガスマッシュ（⇨○）が非常に強い。

対戦攻略

風間 飛鳥

念願の強力な横移動対策技を手に入れたアスカ。縦にも横にも強い女子高生の誕生だ！

纏い柊で世界が変わる！

アスカの戦術に大きく革命が起きるであろう、纏い柊（⇨➡○）の強化。もともと威力が高く、ヒット時に大きく相手を吹き飛ばすため状況が非常にいい上に、姿勢の低さから若干の潜り性能まで持つ良技だった。そして、今作では唯一の欠点であった「確定反撃を受けるという」部分が改善され、超高性能な技へと進化を遂げた。

纏い柊は素早く入力できればアスカの主力削り技である時雨燕（⇧○）や真空刈脚（⇧○）と発生がほとんど一緒なため、立ち回りでは常に回避困難な二択を仕掛け続けることができる。これを嫌がって置き技を出す相手には、鉄拳界最強クラスのスカ確技である鬼殺し（⇨○）をお見舞いできるので、相手はアスカの攻めにより大きな圧力を受けるだろう。

また、纏い柊はセットプレイでも有効な使い方ができる。確定反撃として多用する水芭蕉（○○）から、受け身を取る相手に暴れられないように重ねられるので、砂城（⇩○）との強力な二択をかけることができる。

返し技や各種ステータス技が強く、スカ確技や置き技に恵まれたアスカが、相手に能動的に仕掛ける手段を得た。この意味を考えつつ、感謝の纏い柊を使っていこう。

ヒット時には頭側仰向けで吹っ飛ぶので、走ってスライディングを絡めた起き攻めが狙えるぞ！

下段技を嫌がり、しゃがんだり横移動するとこうなってしまう。さらに……。

対戦攻略

ポール・フェニックス

強化点がゲーム性にマッチして、火力の上昇が著しいポール。ソロでもタッグでも大活躍間違い無しだ！

確反とコンボの確認を

システムの変更に伴い、地上ヒット時のダメージが増えたことは、確定反撃の強いポールには大きな追い風となった。立ち状態の12フレームの確定反撃には確実にダブルストライク（⇦○○○）や鉄山靠（⇩○）、しゃがみ状態からの13フレームの確定反撃には獅鷹（立ち途中に○○○）を入れるといった基本的な部分を徹底することで、より勝利に近付くだろう。特に、地上ダメージ補正のかかる対戦形式の場合には、ここで大きく差が出る。崩拳（⇩⇧⇨○）の地上ヒット時の威力だけに目を奪われず、守備面での意識の向上を図りたい。

また、⇧○と押破（⇧○）の硬直が減ったことで、コンボ面も充実した。⇧○からは裏疾風（⇩⇧⇨○）が決めやすくなり、タッグコンボも含めたコンボダメージの上昇が見込める。押破は硬直が短くなり、地上戦で使いやすくなったほか、ダブルストライクにつなげやすくなり、下のカコミのようなコンボが可能となった。

見よこの確定反撃の威力！　自分がソロでレイジ時、相手がタッグなら、獅鷹（立ち途中に○○）だけで体力の三分の一を奪う。だれに生ロー振っとるんじゃあ!?

コンボ

Ⅰ 起き上がり下段蹴りカウンターヒットorあびせ蹴り（⇨➡○）→獅鷹1発止め（立ち途中に○）→押破（⇧○）→ダブルストライク（⇦○○○）Ⓑ➡前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇩○ヒット時○ヒット時○）

Ⅱ （壁コンボ時にTAでポールを呼び出し）ボディスウェー（⇧○⬅）→竜王霹靂掌（⇩○ヒット時○ヒット時○）

解説

Ⅰはすべて最速でOKかつダメージも十分なコンボ。相手のチェンジスライディングをガードした際などにも入るぞ。Ⅱはボディスウェー後に動けるまでが早くなったことを利用した、大ダメージのTAパーツ。体の小さいキャラには入りづらいので注意しよう。

対戦攻略
ニーナ・ウィリアムズ

立ち回り・コンボ・確定反撃とすべてが強化されているニーナ。使いこなせば弱点は無い！

即戦力になる強化ばかり！

苦手なことが少なく、高次元で能力がまとまっていたニーナだが、今作では全体的な強化調整がなされ、さらに欠点の少ないキャラとなった。

ヘルブリンガー（⇩⇦⇨LP）は打撃チェンジ時にパートナーでコンボが入れやすくなったので、⇧LP で浮かせた場合、初段に組み込むことで相手の回復可能ゲージを奪えるようになった。シットスピン＆ライトアッパー（⇩LPRPLP）も同様にコンボを入れやすく調整されたので、対ソロ戦において有効に機能するぞ。

立ち回りにおいては、ホーミングアタックで若干の潜り性能を持ち、カウンターヒットでコンボ移行可能サイドステップスタッブ（⇧LP）が確定反撃をくらわなくなったことが大きい。適当に連発しても強いが、壁際で相手を逃さずに壁やられ強を狙えるので、ガード時に距離が離れるようになった螺旋双破（横移動中に LP）と併せて、特に相手に壁を背負わせたシチュエーションで猛威をふるうことになるだろう。

確定反撃に使う技では、BBラッシュ（⇦LPRPLPRP）の1発目がダメージアップ。12フレームへの反撃技としては2発止めが優秀なので、逃さず決めて体力を確実に奪っていきたい。

各種下段とサイドステップスタッブ（⇧LP）で、ローリスクハイリターンな地獄の攻めが始まる。

空中コンボのダメージが高く、運び距離も全キャラ中屈指のニーナ。壁に届いたら……

対戦攻略
ジャック6

小技の性能がアップし、接近戦が闘いやすくなった。ソロでもタッグでも問題無しだ！

変更点をおさらい

接近戦の小回りが効かないことが悩みだったジャック6だが、今作では近距離で使える技が強化されている。さらに、シザースメガトン1発止め（⇨➡LP）が打撃チェンジ対応となったため、得意の遠距離に磨きがかかり、オールレンジで高い攻撃力を発揮できるようになった。

ほかでは、立ち LP の硬直が減ったことが挙げられる。立ち LP は使用頻度が最上位クラスの基本技であり、コンボの刻みや相手に触れる手段として、今作での強化は地味ながらも実にありがたい調整となっている。

バンプストッパー（立ち途中に LPRP）の強化も見逃せない。1・2発目ともに硬直が短くなっており、ヒット時の有利が増え、ガード時に出し切りを匂わせつつ攻めやすくなった。状況確認しつつ1発目ヒット時に出し切ることも、前作よりは簡単になった。

また、ダイイングマシン1発止め（⇨LP）がカウンターヒットした場合にコンボに移行できるようになった。ワンコマンドで出せる膝攻撃なので、当て身を多用するキャラに対しての、有利フレームを取った際の選択肢として優秀だ。

シザースメガトン1発止め（⇨➡LP）チェンジの活用

⇨➡LP は、ラースやボブ、ニーナなどのパートナーと組んでいる場合、空中で当てても拾ってコンボに行ける。⇧LP→LP→⇨➡LP（チェンジ）……という流れで可能なので、相手の回復可能ゲージを奪いたいときは狙うといいだろう。

地上、空中のどちらで当たってもいいように、常にチェンジを仕込んでおくのがベストだ。

対戦攻略
ロジャーJr.

ロジャーJr.は、接近して二択を仕掛けるための布石が増えた。TAでのお役立ち度も急上昇しているぞ！

高速接近＆正面衝突！

ダイナミックスマッシュ（⇨➡LP）の強化によって、中間距離での制圧能力が格段に上がったロジャー。接近戦における二択の強さは変わっていないので、これだけでも非常に大きい変更点といえる。

改めて今作での目玉調整とも言えるダイナミックスマッシュの性能を復習してみよう。この技はノーマルヒットでダウンを奪い、カウンターヒット時には前ダッシュから LP などで拾えるコンボ始動技となり、ダウン状態の相手に当たることがあるほど判定が強い。ガード後は距離がやや離れた上で12フレームしか不利が無いので、振り回して相手の置き技ごと巻き込みながら強引に接近することができる。これまでロジャーJr.がリターンを取りづらかった距離で強力な選択肢となったので、活用していきたい。

ダイナミックスマッシュを嫌がって横移動する相手にはテイルフレイル（⇦LP）がヒットする。シューティング的な闘い方もこなせるようになった。

驚異の大ダメージ単発縦回転技を活用せよ！

アニマルアッパーカット（⇨☆⇩⇧LP）は、もともと高かったダメージがさらに上がり、さらに縦回転を誘発するようになったので、TA技としてゲーム中でも屈指の優秀な技となった。コンボでは場面を選ばず活躍するぞ。

うつ伏せでバウンドさせるチャンスが多いキャラと組ませれば、比類無き火力をたたき出す！

対戦攻略
ミゲル

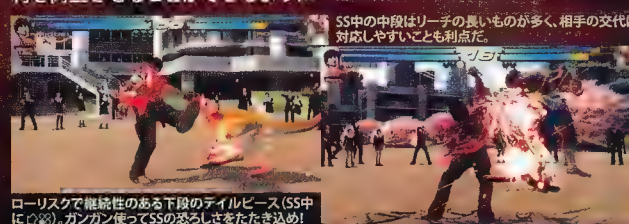
サヴェッジスタンスへの移行が早くなり、闘いの幅が広がった。これで妹の仇を討てるぞ！

どこからでも構えるぜ

サヴェッジスタンス（以下、SS）移行の高速化により、自由度が大幅にアップしたミゲル。持ち味である高い機動力と攻撃力はそのままなので、強く楽しいキャラとなっている。

SS高速化の恩恵を一番に受けるのは、立ち回りにおける崩しの部分だろう。これまでは、ガード時に16フレームまでの反撃を受けるヒールアップ（⇧LP）の先端部分をガードさせるように打つなどの工夫が必要だった場面をテイルピース（SSに⇩LP）に変えることで、ダメージとヒット後の有利を両立させることができるようになった。対となる中段も、威力が高い＆返し技で取られず、確定反撃を受けないクレイジースキップ（SS中に⇨LP）が非常に強いので、この二択だけでも崩しとしては十分だ。

もちろん崩しだけではなく、中距離戦でもSSは活用できる。ミゲルの高性能なバックステップや横移動を警戒した相手は、接近して距離を詰めようとするあまり、中距離でガードが甘くなることが多い。ここに、奇襲としてダウンストローク（SS中に RP）やエンドブロック（SS中に ⇧LP）といった発生が早くリーチの長い中段で襲いかかることで、相手は萎縮して距離を詰めにくくなるのだ。

SS中の中段はリーチの長いものが多く、相手の攻代に対応しやすいことも利点だ。

ローリスクで継続性のある下段のテイルピース（SS中に⇩LP）。ガンガン使ってSSの恐ろしさをたたき込め！

鉄拳番長

鉄拳番長軍団 格闘記

鬼退治!? 番長軍団岡山へGO!の巻

水島で散策!? 番長軍団野望珍道中記♪

今回の遠征は、近日中に『アンリミテッド』が出るかも!? という情報が入っていたので、『鉄拳TAG2』最後のイベントになるかもしれない……。これは慎重に記念すべき店舗を選ぶしか……。よし、我々が初めに遠征した記念すべき土地へ足を運ぶんだ！（嘘）ということで、岡山県はナムコランド水島店をチョイス!! 丁度一年前に三島のスペシャリスト「デク」を連れて行って、ズタズタにされて帰ってくることになった思い出の土地へ向かったぜ♪

今回のゲストは、あの年齢にして（秘密）日本最高段位クラスを常に保持し、海外勢に常に愛されている男「ユウ」を連れて行く！ しかし、いつものゲスト「ノビ」と違って制覇できなかった罰（いつもノビは眉毛が無くなります）を与えるのは世界の「ユウ」ファンに気まずい……でもここは心を鬼にして何かを背負ってもらわないと番長軍団の一員としては示しがつかないぜ！ まぁ制覇しちゃえば何の問題も無く杞憂に終わるんだから問題ないか♪ ということで今回もかるーく制覇しちゃうぜ！

覇道その十六　猪突猛進!?

今日の組み手開始時間は17時！ 意気揚々と軽く岡山名物を食して16時30分ごろ店舗に到着すると……「だれも居ない」。あれ？ 店を間違えたかな……。という気分にさせてくれたぜ!! さすが焦らしの岡山県！ はい、15分前には30人以上のギャラリーができるほどの人だかりが（笑）。どこに隠れてた!? と言わんばかりの緊張だったぜ！

そしてなんと今回は、福岡、広島、高知、香川、兵庫のプレイヤーまで来てくれていたぜ！ 遠いところ本当にありがとう♪

まずは組み手！ ということで前回の苦渋を『TAG2』で発散してやる！ と思い闘いが始まった！ 強いプレイヤーが多々いる中、なんとゲストの「ユウ」が大苦戦！ 横を見るたびにサクサクKOされているシーンが!? 長旅の影響か本来の「ユウ」らしさが出ていなかったような気がしたぜ……。このままだときつーい罰ゲームを与える羽目に……。

一方俺は毎回ギリギリの闘いをクリアしつつ、『TAG2』の組み手では一番の功績を残せた！ といっても「ユウ」と同じ負け数だったけどね（笑）。俺にしたら上出来！ってことでランダム2on2に臨んだ！ ここで「ユウ」が一言「負けたら俺の顔に落書きいいですよ♪」あれだけ組み手でやられてて大丈夫か!? と思ったが会場は大盛り上がり！ しかもそれに便乗して、わざわざ福岡からやってきた「スペハン」までも「負けたら眉毛いいですよ♪」。さすが神段保持者！ 言う事が違いすぎる!! その大熱狂の中一回戦が始まった!!「スペハン／青空」ペアが見事一回戦で敗退（笑）。一回戦で眉毛を確定させたのはお前が初めてだぜ！ そして「番長／玄孫」ペアも見事一回戦で敗退（苦笑）。すみません……。そして最後の楽しみ？「ユウ／まぁくん」ペアはさすがの決勝進出！ しかし、やはりドラマがあったぜ!! しっかり決勝敗退（笑）。二人の仕上がりはぜひ写真を見てくれよな！ 最高の幕切れで笑いと感動の水島ツアーが終わった！ 悔しかったからまた『アンリミテッド』で来るぜ！

風の強い中がっちり絡んできたぜ！

優勝チームだ！ なにげにユウの顔が暗いような……（笑）。

まさか一回戦でスペハンが散ることになるとは……（笑）。

相変わらず上位に入れない！ アンチエイシングが必要か!?

イケメンもこうなればお笑いキャラに♪

熱き水島の面々だ！ また対戦しような！！

鉄拳プロジェクト公認店舗!

namco大阪日本橋店

鉄拳ミュージアムオープン!?

貴重な原画を展示!

コスプレ店員も!

緊急イベント勃発!?

ついに世界の鉄拳ファン待望の施設が誕生！　ちょっとだけ先行してお披露目するぜ！　正式オープンはまだだけど、なんと今回、オープン記念特別プレイベントをやっちゃうぜ!!
内容はこんな感じだ！

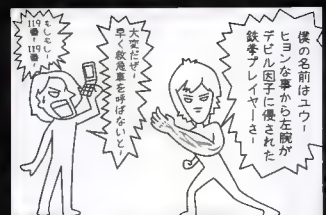
①鉄拳番長と㊙ゲストによる対戦会を実施!
②ランダム 2on2 大会を実施!
③シークレットイベントを開催 !?

①の対戦会に参加するだけで２Ｄプリセットイラストをプレゼント！　なんと欲しいキャラが選べちゃうぜ！！　ゲストに勝利で特別称号も！？
さらに、②のランダム2on2に参加して上位入賞すれば、超レアアイテム「拳闘気」をプレゼント！！
来場するだけでも楽しめちゃう最高のイベントを用意するので、ぜひとも足を運んでくれよな!!

日時		
4月30日(月)と5月6日(日)の2日間で開催!	出場受付	13:00
	①対戦会	14:00
	②ランダム 2on2 大会	16:00
	③???	

今後の正式オープンまであとちょっとの辛抱!?　オープンした時には鉄拳ファンにはたまらないもっと貴重なアイテムやイベントが盛りだくさん用意されているぜ♪
乞うご期待!!

②イベント賞品 拳闘気

①イベント賞品 2Dプリセットイラスト

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

「βイベント」で公開された最新情報からイベント会場の様子までβテスト大解剖!

ガンスリンガー ストラトス GUNSLINGER STRATOS ™

ガンスリンガー ストラトス	
■メーカー	スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル	オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法	ダブルガンデバイス
■プレイ料金	200円／2プレイ
■発売日	2012年夏稼働予定
■使用基板	TAITO TypeX3

Text:伊勢猫／飛鳥／原常樹／ちくわ
※掲載している記事はβテスト版をもとに作成しています。

βイベントも無事終了を迎え、ようやく全貌が明らかとなってきた本作。今月はβイベント関連の最新情報を、まとめてお届けするぞ!!

二丁の銃で敵を撃ち抜く――オンラインバトルの幕開け!?

二丁のガンデバイスで4種類の武器を使い分け、4対4のチームバトルを勝ち抜いていく『ガンスリンガー ストラトス（以下、GUNS）』。4月に東京と大阪で開催された「βイベント」。会場となった店舗でプレイできた人もいるとは思うが、どんなゲームかピンと来ない読者も多いハズ。そこで過去に紹介したゲーム概要を踏まえ、新たに判明した登場キャラクターや基本システムなどの詳細情報を大公開！

本格的な全国店舗における稼働スタートは、今夏予定と少し先の話になってしまうが、なにはともあれ『GUNS』がどういったゲームなのか知ってもらうことが最重要!! 実際にβイベントで体験できたプレイヤーは、おさらいの意味も込めて読んでほしい。また、βイベントの密着リポートも併せて掲載しておくので、イベント会場へ足を運べなかった読者も雰囲気を感じてもらいたい。

実在する主要都市を舞台に、四人で協力して敵チームと戦う対戦方式。βイベントでは東京の「渋谷」ステージに加え、大阪の「難波」ステージも公開。池袋でのβテスト時には「池袋」ステージが追加された。

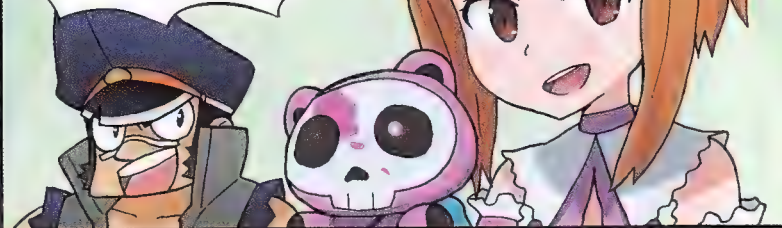
4対4のチーム戦を勝ち抜け!

総勢10名からプレイヤーキャラを選択可能。ちなみに対戦ステージは多数決で決まるぞ!

賞金は世界大会レベルの額!?

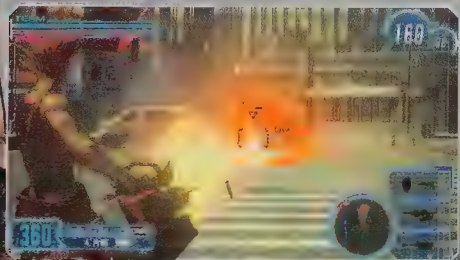
GUNSLINGER'S BATTLE ARENA 2012

[illegible]

しづねさま!
おしえてでガンス
まんが　げっつ☆先生
スゴ腕メイドヒットマンのしづねちゃんがレクチャーしてあげましょう!
おお! それは助かるバイ!
なッ　なん言いよっとか!?
どーん
なぜ我がチームは連戦連敗なんじゃぁぁ!?
ぐむー
全然ダメダメですー!
む!?
ザッ
二丁の銃の使い分けが重要なんですよ!
これがダブルガンアクションだ!!
TANDEM STYLE
上下にGUNを合体させることで、主に建造物を破壊したり、遠距離攻撃が可能な武装に変化。
DOUBLE GUN STYLE
左右のGUNを個別に使用する、基本的な武装STYLE。
SIDE STYLE
左右にGUNを合体させることで、主に広域／拡散系の武装に変化。
3つのスタイルを使いわけろ!
合体!!
合体!!
ぐむ!　波動砲だけではダメじゃと!?
これで儂の勝利はまちがいなか!!
クワッ
しかもNESiCA(ICカード)を使ってプレイすることでカスタマイズも自由自在です!
なんと!?
えっへん
まずは気軽にダブルガンアクションを楽しんでみるといいです!
今から稼働が待ち遠しいバイ!
ガハハハ
うむ!

PLAYER

片桐 鏡磨

最強を目指すクレイジーガイ！

鏡磨の武器はマグナム、指向性シールド、ショットガン、ガトリングガンの4種。近距離ではショットガン、中距離ではマグナム、遠距離ではガトリングガンと、相手との距離に応じて最適な武器が選べる。また、前方からの射撃を防御できる指向性シールドも持つため、攻守のバランスに優れる。

使用すると移動速度が落ちるものの、装弾数が多く連射可能な高威力のガトリングガンは攻撃の要となる武器だ。

平和を願い正義を貫く正統派主人公！

徹は両手にハンドガンを持ち、ほかはマシンガンとアサルトライフルを所持している。いずれの武器もオーソドックスな性能でバランスが良く扱いやすい。ハンドガンやマシンガンを使えば積極的な攻めができ、アサルトライフルを使えば広い範囲で仲間のサポートができるため、オールマイティに立ち回れる。

装弾数は若干少ないが、素早い攻撃が可能なハンドガン。近距離から2丁で敵に撃ち込めば攻撃力の面でも期待できる。

得意の接近戦で敵をサッパリお片づけ♪

相手を長距離吹き飛ばすハープーンガンなど、射撃武器も高性能なしづねだが、体力が低いので単純な撃ち合いはオススメできない。彼女が真価を発揮するのは、手数の多さと機動力を活かした1対1の接近戦！ 相手の動きを止める小型火炎放射器と、格闘攻撃を軸に据えつつ、一気に追い詰めていこう。

小型火炎放射器は射程距離が短いが、格闘攻撃で追撃できるためにダメージソースとして優秀。敵友軍のカットには注意したい。

キャラクター別のコストと初期装備について

総勢10名となるプレイヤーキャラクターには、あらかじめ初期装備のウェポンパック（4種類で1セット）こそ存在するが、ウェポンパックの変更でキャラクターコストが変化していく。また、「格闘攻撃力／体力／移動力／腕力」といった基本パラメータが個別設定されており、例外的に「スーパーアーマー」と呼ばれる固有能力なども存在する。

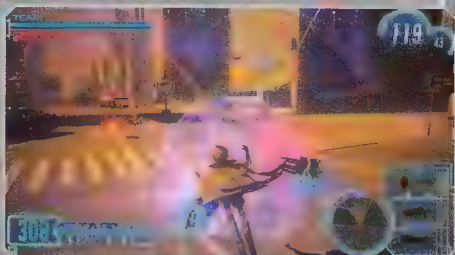
原則的に火力が高い武器セットを選ぶとコストアップ!? コスト数に応じてＨＰ総量も変化するようだ。

歴戦の傭兵には苦手な間合いなど無い!?

射程距離が長いビームライフル、連射性能に長けたビームマシンガン、そして小回りの利くビームガン……と、遠・中・近それぞれの距離に対応したビーム武器を持つアーロン。どんな距離でもそつなく敵と撃ち合える。格闘攻撃も全体的に優秀で、相手の格闘攻撃に自動で反撃する当身技まで備えている。

敵を宙に拘束するビームロッドガンも近距離戦では強力な武器に！ 拘束時間も長いので、わざと攻撃せずに放置するのもアリ。

超能力で敵を翻弄する戦場のトリックスター

レミーは指向性シールド（反射型）を持つため、正面からの撃ち合いに滅法強い。要塞のようにドンと構えつつ、特殊な射線を描くニードルガンや、一撃必殺の反物質ミサイルランチャーといったトリッキーな武器を絡めていこう。格闘攻撃も一瞬姿を消すなど不可思議な挙動が多く、やはり奇襲には持ってこいだ。

指向性シールド（反射型）は敵の攻撃を反射できるが、反射した弾を当てるのは難しい。盾として強力なのでガンガン展開しよう。

キャラクター性能をまとめて公開!!

キャラ解説

マッチング待機中にキャラを選んでは、装備データなども閲覧可能。装備中の武器セットに応じて、コストも変化するのでカスタマイズ時は要注意だ！

武器セットによってキャラコストも変化!?

片桐 鏡華

乙女パワー全開でサポートはお任せ！

鏡華は攻撃能力よりもサポート能力を重視したキャラクターになっており、武器はハンドガンとマシンガンのほか、全方位からの射撃を防げるエリアシールドと仲間の体力を回復できる回復ライフルを所持している。エリアシールドで仲間を守ったり、仲間の体力を回復して戦局を有利に導こう。

エリアシールドは一定範囲に渡って全方位へ広がり、範囲内に仲間が入れば仲間も守れる。ただし、格闘攻撃は防げない。

草陰 稜

忍者魂を見せるでゴザル！

稜は移動速度が速く、武器は自身の姿を消すステルス装置を始め、ヒットした敵の動きを止めるスタンガンや追尾性能を持つディスクマシンガン、ヒットした箇所によって効果が異なるボーラランチャーを持つ。いずれもクセのあるトリッキーな武器で、テクニカルなキャラクターになっている。

自身の姿を消すステルス装置は、敵のターゲットロックで補足されないため、素早い移動と組み合わせて敵を撹乱できる。

オルガ・ジェンティイン

ロングレンジを支配する美しきスナイパー

スナイパーライフルを駆使した遠距離からの奇襲こそがオルガの持ち味！　精密な射撃ができれば敵陣営にとって大きな脅威となるだろう。一方で、近距離ではまともに敵と撃ち合える武器が少ない。撃った場所に地雷のように貼りつくトラップガンで罠を張ったり、格闘攻撃を駆使してカバーする必要がある。

着弾後にキャラクターを吸い寄せるグラビティガンはサポートに最適。この攻撃に限らず、味方との連携はオルガの生命線といえる。

ジョナサン・サイズモア

バトルスーツの威力は絶大！

ジョナサンは攻撃重視のキャラクター。武器は近距離用の鉄球ハンマーガン、爆風で敵を巻き込めるプラズマガン、射程が長く連射が可能なビームショットガン、敵をロックオンして追尾するロックオンミサイルランチャーを所持。格闘攻撃も含めてどれも高威力だが、攻撃の動作や移動速度が遅い。

ロックオンミサイルランチャーは射程が長く追尾性能も持つ強力な武器。ただ、リロード時間が長いので連射はできない。

羅漢堂 旭

一撃必殺！　プラズマ波動砲で敵を殲滅せよ

見た目から重戦車のような印象を受ける羅漢堂だが、実際のキャラクター性能も豪快！　タンデムスタイルのプラズマ波動砲が絶大な威力を持つため、あらゆる場面で狙っていくことになる。反面、小回りは利かないのでチマチマした撃ち合いは苦手。両手のハンドガトリングガンで弾幕を作って凌いでいこう。

プラズマ波動砲の荒らし能力は本作中でもトップクラス。味方を巻き込みやすいため、連携が取れないと大惨事になることも……。

CHARACTER

移動と攻撃に関する基本事項をチェック！

基本操作システム

基本操作に関連した各種システムを系統立ててレクチャー！ さらにβ版で公開されたコスト制の勝敗ルールについても解説していくぞ!!

全国対戦モードの勝利条件と継続プレイ

ゲーム開始時に選択可能なプレイモードは、大まかに「全国対戦」モードと「ミッション戦」モードの2タイプに分けられる。βイベントでは全国対戦モードのみ公開されていたが、その勝利条件は「敵チームの勢力ゲージをゼロにする」こと。いわゆるコスト制の基本ルールが採用されており、「敵プレイヤーを撃破する度にキャラコスト分の勢力ゲージが減少」する仕組みだ。ただし、180カウントの制限時間で決着がつかなかった場合は、勢力ゲージの残量に関わらず両チームとも敗北となるので要注意！ なお本作のプレイ料金は200円／2プレイとなっているので、必ず2試合楽しむことができる。

GAME SYSTEM ジャンプ&飛行操作

LEFTガンデバイスのアナログスティックによる歩行移動に加え、RIGHTガンデバイスのジャンプボタンで可能な「ジャンプ」&「飛行」アクション。この二つこそが『GUNS』における移動手段の要であり、いかに使いこなせるかでキャラの操作性も大きく変わってくる。ボタン押し続けで上昇時間を延ばせるジャンプアクションは、ビルなどのオブジェクトに飛び乗ることも可能。高速ダッシュとなる飛行アクションについては、あらゆる局面で役立つ移動手段となっている。

ジャンプゲージで低空飛行も可能!

ジャンプボタン2回押しの飛行アクションは、素早く入力することで低空飛行が可能！ 障害物に隠れながら地上を高速移動できるため、狙われている状況でも被弾率を抑えて移動できるぞ!!

GUNS TIPS.1 ゲージの消費と回復

ジャンプボタンを押している間（ジャンプアクション中）は、つねにゲージを消費し続け、ゲージ切れになった瞬間からジャンプアクションが一切できなくなる。とはいえ、フィールド上に着地するだけでゲージを自動回復するため、そこまで神経質になる必要も無い。

ゲージさえ残った状態ならば、ジャンプ→飛行といったように空中で連続行動を繰り返せる。

GAME SYSTEM 射撃&リロード操作

二丁のガンデバイスを組み替えによって、3種類の武器スタイルを切り替え可能な『GUNS』。ガンデバイスを画面に向けるとサイト（照準）が表示され、トリガーを引けば射撃攻撃を繰り出せる。それぞれの武器には装填数が設定されており、武器を撃つごとに1発ずつ消費。消費分は時間経過でオートリロード（自動装填）されるが、消費速度の方が速いために連続で使用すると弾切れを起こしてしまう。また、弾切れを起こした場合は、オートリロードの時間が余計にかかる。

戦闘状況に応じて銃を持ち替えろ!!

スタイルチェンジで合計4種類の武器を扱えるが、攻撃方法だけでなく有効射程も武器単位で変化。射程外のターゲットをロックオンした場合、マーカーが緑色で表示されて射撃攻撃が届かないのだ。

GUNS TIPS.2 オートリロードの活用法

『GUNS』では装填数が時間で回復するため、弾切れを回避する意味でもスタイルチェンジが有効。使用不能になった武器が回復する間は、別の武器を使っていけばいい。リロード速度、移動速度の速いダブルガンスタイルを主軸とし て、ほかを順番に使い回すのが基本だ。

弾切れになったら武器を切り替え、別の武器を使っている間に装填数を回復させていきたい。

アーケード史上初の一大イベントで何が!?

βイベント密着リポート

過去に例が無い、約3週間の長期βテストと公式大会の同時開催が催された本作のβイベント。その全容を一挙に紹介するぞ！

秋葉原 4/4 ウェルカムイベント！

本作プロデューサー門井氏、ディレクター尾畑氏に加え、本作出演声優の阿部敦さん、金元寿子さん、植田佳奈さん、そしてプロゲーマー・ウメハラ氏をゲストに迎え、オープニングセレモニーを開催！ 開店時にプレイヤーを出迎えてくれた！

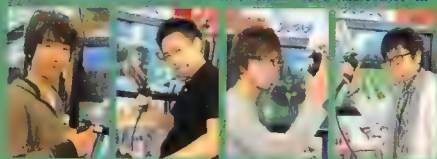
連日大盛況！ ウメハラも参戦！

GAME TAITO STATION

TAITO STATION

初日は開場前から50人以上が参列し、その後も連日列が絶えなかった。さらに初日には、出演声優陣とウメハラ氏の華麗なプレイ実演も！

秋葉原 4/5・6 ゲストチームが乱入！

Teamブンブン丸
左から、ブンブン丸／阿部敦／棒姫彩菜／市来光弘（敬称略）

Teamウメハラ
左から、ウメハラ／ときど／マゴ／ふ～ど（敬称略）

4／5にはTeamブンブン丸、4／6にはTeamウメハラがロケテスト中に登場し、参列者と4対4で対戦。対戦者の中にはこの時点で早くもやり込みの成果を見せ、彼らの背に土を付けた強者も！ このTeamウメハラに2タテで完勝するチームがいようとは、だれが想像しただろうか……。

シンボルチャットで仲間と連携せよ!

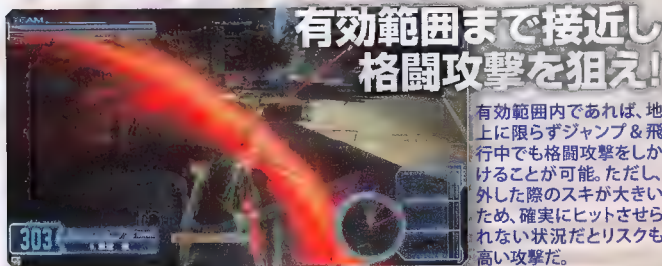
チームメンバー同士であれば、シンボルチャットを送ることが可能。デフォルトで設定されたメッセージもあるが、「GUNSLINGER STRATOS.net」にてカスタマイズも可能だ。

初期設定のターゲットロックの切り替え操作は、左右のアナログスティックを同時に押し込むことで、視点を固定しないフリーカメラ状態に変更する事が可能。初期設定に戻す際は、同様の操作(左右アナログスティック同時押し)をすればOKだ。

フリーカメラへの変更も可能!

GAME SYSTEM 有効範囲と格闘操作

敵対プレイヤーに一定距離まで接近するとロックオン表示が変化し、この状態で画面外へガンデバイスを向けて撃つと格闘攻撃を出せる。格闘攻撃はキャラクター固有のモーションとなっており、それぞれダメージや攻撃範囲などの性能が変化。基本的にヒットするとダウンを奪えるため、大ダメージを与えながら有利な状況を作り出していける。また、LEFTガンデバイスのアナログスティックによる方向入力で、全5種類の攻撃バリエーションを使い分けることも可能だ。

有効範囲まで接近し格闘攻撃を狙え!

有効範囲内であれば、地上に限らずジャンプ&飛行中でも格闘攻撃をしかけることが可能。ただし、外した際のスキが大きいため、確実にヒットさせられない状況だとリスクも高い攻撃だ。

GUNS TIPS.3 特殊格闘との使い分け

ダメージ重視の格闘攻撃が基本とはいえ、これ以外にも多彩な効果を持つ格闘攻撃が存在する。空中へ相手を打ち上げる性質の格闘攻撃であれば、その後に射撃攻撃で追い撃ち可能。また、当て身のような格闘攻撃もあり、キャラ別に攻撃バリエーションが変化するぞ!

ニュートラル入力の格闘だけでなく、入力方向に対応した5種の攻撃バリエーションが存在。

NESiCA使用でキャラクターをカスタマイズ!? GUNSLINGER STRATOS.net

[illegible]

Gunslinger Stratos net
GUNSLINGER STRATOS.net OFFICIAL MOBILE SITE βVersion
インフォメーション
[01/31] βVersionサイト
メニュー
>NESiCAを登録する<
サポート

[illegible] NESiCA [illegible]

■GUNSLINGER STRATOS.net βVersion
基本無料で「βVersion」は利用可能。ただし通信費は利用者負担となるのでご注意を。また、「βVersion」で購入した武器セットなどは、正規版への移行時にGポイントに変換して引き継がれる。

秋葉原 4/8 本作初の公式大会開催!

4/8の本作初の公式大会では、早くもだれが何回落ちるかなどを想定したコスト計算に裏付けられた、白熱の対戦が展開! ゲージがギリギリのところからの大逆転、残り時間コンマ数秒での勝利など、数々の大波乱を呼んだ。

大会では特に、後衛に徹する回復ライフル持ちのオルガや、前線での荒らしに徹する低コスト化したしづねや陵など、役割分担が明確なキャラの活躍が光った。各チームの互いに声を掛け合いながらの連携は、圧巻の一言!

各チームとも、事前の作戦会議に余念がない。対戦を見守るギャラリーもかなりの数に!

早くも磨き抜かれた戦術が激突!

初大会を制したのは「池袋サファリA」チーム。本作スタッフロールに名前が載る栄誉を得た!

難波 4/11~15 難波 βテストイベント

大阪は初日が雨と悪天候だったが、開店前から50人ほどの列が! 連日大盛況であった。

池袋 4/18~22 池袋 βテストイベント

池袋は平日でも1時間を超える待ち時間となる盛況ぶりで、秋葉原以降200戦以上対戦している猛者も参戦!

応募方法は目次を参照 βテストグッズをプレゼント!

72枚もの新カードを引っさげて『Ver.2』開幕!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver2.0

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

4月19日からいよいよ稼働を開始した注目の『Ver.2』。前号で紹介した3チームに続き、今月は新たに追加された全25種類のレアカードも一挙大公開!!

Text：たてしゅ、マンモス丸谷

かつて一世を風びした歴戦の猛者たちが新たに参戦!

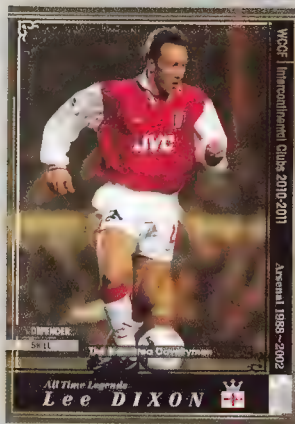
すでに現役を引退した選手を登場させるレアカテゴリーとしておなじみのATLE（オールタイムレジェンド）。今回新たに追加されるのは、以下の11枚であることが判明した。クーマンおよび双子のデ・ブール兄弟が加わった元オランダ代表勢はもちろん、特にカントナはKOLE（キングオブレジェンド）になってもおかしくないほどのネームバリューの持ち主だ!

あの「キング」がついに『WCCF』に参戦! ゲーム内でも華麗なテクニックで必ずや我々を魅了してくれることだろう。

我らがFCアルカディアが長きにわたり絶賛してきたファルカオ様が待望のレアカード化! 今こそ虎だ、虎になるのだ!!

ATLE オールタイムレジェンド ～All Time Legends～

今回はGKこそ登場しないが、DFの選手が5人も居るのが大きな特徴。またF.コウトとビアホフの二人は『02-03』以来、実に9年ぶりの登場となる。

Lee DIXON リー・ディクソン

アーセナルにてATLEで登場したアダムズらと「フェイマス・フォー」と呼ばれる最終ラインを形成した右サイドバック。オーバーラップはあまりしないが、ハードな守備でチームを背後から支えた。

スキル
掴手の騎兵
チームスタイル
サイドエリアブロック

Denis IRWIN デニス・アーウィン

マンUで通算529試合に出場した左サイドバックの名手で、1991年のカップ・ウィナーズカップ決勝戦ではクライフ率いるバルセロナを破り優勝。1994年にはキーンらと共にワールドカップにも出場している。

スキル
伝家の宝刀
チームスタイル
アーリークロス重視

Frank DE BOER フランク・デ・ブール

オランダ代表でキャプテンも務めていた名DF。大柄ではないが鋭い読みと対敵動作に優れ、1998年のワールドカップではチームを4位に導く原動力となった。左足から放つ直接FKでゴールも決めた。

スキル
司令のロングフィード
チームスタイル
ロングパス重視

FERNANDO COUTO フェルナンド・コウト

持ち前のハードマークでポルトガル代表でも活躍したセンターバック。特に空中戦には無類の強さを発揮し、味方のキックに合わせてゴールを決めるのも得意としていた。過去にも2度登場している。

スキル
カウンターヘッド
チームスタイル
ダイレクトプレイ

FCアルカディア日記 せっかくサイドをえぐっても、クロスが山なりの緩いボールになってしまうと相手GKに簡単に取られてしまう。そこで考えたいのがCFのカードの置き場所。味方がクロスを蹴る前に、相手ゴールの正面からニアやファーサイドの下がり目の位置に動かすことで、100パーセント確実ではないが低いグラウンダーのボールなどを蹴らせることができるからだ。ぜひお試しを!（たてしゅ）

Ronald KOEMAN
ロナルド・クーマン

1988年の欧州選手権の優勝に大きく貢献した名リベロ。クラブでもPSVとバルセロナでそれぞれ旧欧州チャンピオンズカップの優勝を経験している。攻撃参加が大好きで、特に右足から放つキックは牛をも殺すとさえと言われたほど強烈かつ正確なことでも有名だった。

スキル
ロングレンジモンスター
チームスタイル
ミドルシュート重視

Roberto DI MATTEO
ロベルト・ディ・マッテオ

イタリア代表として1998年のワールドカップに出場した経験を持つセントラルMF。クラブではラツィオやチェルシーなどで活躍し、フリットやゾラなどとともにFAカップ優勝を経験。現在はシーズン途中で解任されたヴィラス・ボアスに代わりチェルシーで指揮を執る。

スキル
ロングスルーパス
チームスタイル
ロングスルーパス重視

Steve MCMANAMAN
スティーブ・マクマナマン

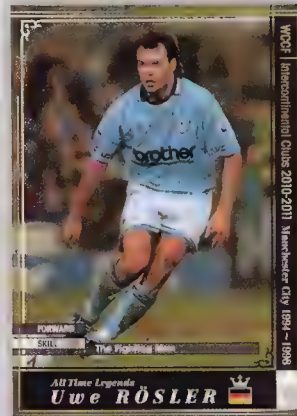
リバプールで頭角を現した、当時のイングランド代表では珍しいテクニックに秀でた生粋のドリブラーで、1999年からは当時銀河系選抜とも呼ばれたレアル・マドリードでもプレイした。ちなみに、1995年に行なわれたイングランド対日本戦では後半途中から出場している。

スキル
ドリブルの魔術師
チームスタイル
ドリブル突破

Ronald DE BOER
ロナルド・デ・ブール

フランクの双子の弟で、1995年の欧州チャンピオンズリーグで優勝したアヤックスの主力メンバー。兄とは違って右利きで主に中盤右サイドを担当するが、1994年のワールドカップではセンターフォワードを務めたことも。豊富な運動量を生かして守備でも大きく貢献する。

スキル
からくり時計
チームスタイル
チャンスメイク

Uwe RÖSLER
ウーベ・ロスラー

旧東ドイツ出身で、母国を離れマンチェスター・シティに移籍してからブレイクした変り種。まだプレミアリーグとディビジョン1(2部)を往復するエレベーターチームに過ぎなかった時代のシティでゴールを量産し、94-95シーズンは15得点を決めてプレミア残留に大きく貢献した。

スキル
ファイティングマン
チームスタイル
ゴールスピリッツ

Eric CANTONA
エリック・カントナ

栄光のマンチェスター・ユナイテッドで20世紀最高と謳われる仏の暴走王

マンチェスター・ユナイテッドでは今なお「キング」の愛称で絶大な人気を誇る稀代のカリスマ。闘争心あふれる言動と華麗なテクニックで多くのファンを魅了し、まだ若手だったころのベッカムやギグスなどの「ファギー・ベイブス」たちにも多大な影響を与えた。フランス代表ではパパンとの強力デュオを組んでいたが1990、1994年ともに本大会の出場を惜しくも逃す。1994年のキリンカップでは日本代表とも対戦している。

スキル
キングオブデビルズ
チームスタイル
キングオブフットボール

Oliver BIERHOFF
オリバー・ビアホフ

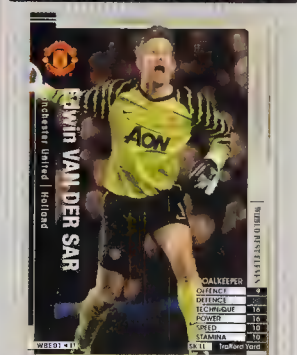
『02-03』のキエーボ・ベローナで一度カード化されて以来、実に久しぶりの登場となる元ドイツ代表ストライカーで、長身を生かした空中戦の強さはケタ外れ。代表デビューは遅かったが大舞台でも活躍し、1996年の欧州選手権では決勝戦のチェコ戦でゴールデンゴールを決めている。

スキル
ドイツの尖塔
チームスタイル
ハイタワー

FCアルカディア日記 相手のストライカーやウイングなどとのマッチアップでことごとく負けてしまい、なかなか劣勢をばん回できないときはプレッシング、バイタルエリアプレスなどプレス系のチームスタイルも持つ選手を起用するのがオススメ。これらを発動されることによって、ディフェンス側が多少不利な体勢からでもボールを奪いやすくなる。(たてしゅ)

WBE
World Best Eleven

レジェンド選手の充実に目がいきがちだが、現役選手のレアカードも『08-09』シーズン以来のWBEという形で大量に追加されている。今回レア化されたほとんどの選手は前バージョンと比べて何かしらの能力値がアップしている（総合値が下がっている選手は0人）。マイチームに登録している選手カードを入手できたら、ぜひ入れ替えてその力を体感してみよう。また初めてレアに選出されたマルセロ、ファルカオ・ガルシアもキャリアハイといえる能力値でカード化されているので、こちらも使ってみてほしい。

Edwin VAN DER SAR
エドウィン・ファン・デル・サール

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
9	20	16	16	10	10	81

スキル
トラッフォードヤード
チームスタイル
クロスセービング

Nemanja VIDIC
ネマニャ・ビディッチ

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
9	20	12	20	13	16	90

スキル
百戦錬磨のディフェンス
チームスタイル
バイタルエリアブロック

DANIEL ALVES
ダニエウ・アウベス

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
14	13	15	16	18	20	96

スキル
横断列車
チームスタイル
カットイン

Gerard PIQUE
ジェラール・ピケ

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
11	19	15	18	14	15	92

スキル
テレグノシス
チームスタイル
アンチファンタジスタ

MARCELO
マルセロ

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
15	13	16	13	17	17	91

スキル
ワイドブラスター
チームスタイル
ワイドシュート重視

Ryan GIGGS
ライアン・ギグス

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
15	10	18	12	14	15	84

スキル
ユナイテッドフォース
チームスタイル
ショートカウンター

Andrés INIESTA
アンドレス・イニエスタ

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
18	10	20	13	18	17	96

スキル
イリュージョニスタ
チームスタイル
ファンタジーア

XAVI
シャビ

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
16	12	20	13	16	18	95

スキル
リスクシミュレータ
チームスタイル
ショートパスワーク

Lionel MESSI
リオネル・メッシ

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
20	7	20	16	20	15	98

スキル
プラトプリンシパル
チームスタイル
シュート重視

CRISTIANO RONALDO
クリスティアーノ・ロナウド

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
20	5	19	18	19	16	97

スキル
ゴールドラッシュ
チームスタイル
降臨

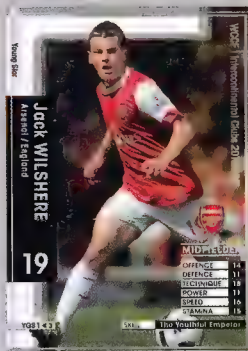
Radamel FALCAO GARCÍA
ラダメル・ファルカオ・ガルシア

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
20	5	16	16	18	15	90

スキル
フライングガン
チームスタイル
ダイレクトシュート重視

FCアルカディア日記
能力値の高さが際立つWBEだが、使い勝手のいいチームスタイルをそなえたカードが多いのも魅力。その中でもピケやシャビ、C.ロナウド、ファルカオらのチームスタイルは効果がシンプルかつ強力なので人気を集めそう。攻撃に参加させることが前提ならD.アウベスとマルセロのチームスタイルも使いやすい部類に入るだろう。（マンモス丸谷）

YGS
Young Star

若手選手にスポットを当てたレアカード、YGSも今回のカード追加にあわせて復活。どの選手も初のレアカード化だ。ウィルシャーはレンタル先からアーセナルへ復帰し、レギュラー定着、プレミアリーグの年間最優秀若手選手賞を獲得。"チチャリート"ことエルナンデスは公式戦20ゴールをマークしてマンUのプレミア制覇に貢献。ゲッツェは昨年の香川不在時にトップ下を務め、その穴を補って余りある活躍をみせた選手。いずれも若手ながらチームの中心選手として活躍しているプレイヤーたちだ。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
14	11	18	11	16	15	85

スキル：チャイルドキング
チームスタイル：キングオブフットボール

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
19	6	15	15	16	13	84

スキル：チャレリア
チームスタイル：ペナルティエリア支配

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
16	7	18	11	16	13	81

スキル：パペットダンス
チームスタイル：ファンタジーア

ユベントス・FCポルト・アトレティコ・マドリード追加選手リスト

Type	カード表示名	所属クラブ	背番号	基本ポジション	生年月日	身長	体重	国籍	off	def	tec	pow	spe	sta	to.	スキル	チームスタイル
SP	ジャンルイジ・ブッフォン	ユベントス	1	GK	1978.1.28	191	83	イタリア	7	19	13	18	12	9	78	タレントリーダー	フォアザチーム
RE	アンドレア・バルザーリ	ユベントス	15	DF	1981.5.8	186	79	イタリア	9	17	11	17	12	14	80	冴え渡るインターセプト	インターセプト
RE	レオナルド・ボヌッチ	ユベントス	19	DF	1987.5.1	190	82	イタリア	8	18	12	18	13	15	84	不敗の対人戦	マンマーク
SP	ジョルジョ・キエッリーニ	ユベントス	3	DF	1984.8.14	186	76	イタリア	10	18	11	19	14	16	88	迂直のディフェンス	バイタルエリアプレス
RE	ファビオ・グロッソ	ユベントス	6	DF	1977.11.28	190	82	イタリア	13	11	13	15	14	14	80	真実の眼光	アンチファンタジスタ
RE	ズデネク・グリゲラ	ユベントス	21	DF	1980.5.14	185	78	チェコ	12	14	14	14	15	15	84	サイドスティール	サイドエリアプレス
RE	フレデリク・セーレンセン	ユベントス	43	DF	1992.4.14	193	80	デンマーク	10	14	12	16	14	13	79	ウィンガーの天敵	サイドエリアブロック
RE	アルベルト・アクィラーニ	ユベントス	14	MF	1984.7.7	186	77	イタリア	14	11	16	13	14	15	83	ロングスルーパス	ロングスルーパス重視
RE	フェリペ・メロ	ユベントス	4	MF	1983.6.26	183	80	ブラジル	12	13	14	17	13	16	85	中盤の壊し屋	パワーディフェンス
RE	ミロシュ・クラシッチ	ユベントス	27	MF	1984.11.1	185	72	セルビア	17	7	16	13	18	15	86	破天荒なサイド突破	ウインガードリブル
RE	クラウディオ・マルキジオ	ユベントス	8	MF	1986.1.19	179	76	イタリア	12	12	15	14	14	17	84	気の利いた攻守サポート	バランサーポジショニング
RE	シモーネ・ペペ	ユベントス	23	MF	1983.8.30	178	73	イタリア	16	8	15	13	16	15	83	ダイアゴナルイン	ダイアゴナルイン
SP	アレッサンドロ・デル・ピエロ	ユベントス	10	FW	1974.11.9	173	73	イタリア	18	5	19	14	14	14	84	ゴールを引き出す才能	スペースメイキング
RE	ビンチェンツォ・イアクィンタ	ユベントス	9	FW	1979.11.21	191	84	イタリア	16	9	13	18	14	15	85	ポストワーカー	ワイドポスト
RE	アレッサンドロ・マトリ	ユベントス	32	FW	1984.8.19	183	80	イタリア	18	6	14	17	15	15	85	球際のアーティスト	ダイレクトシュート重視
RE	ファビオ・クアリアレッラ	ユベントス	18	FW	1983.1.31	180	79	イタリア	18	6	15	15	16	15	85	瞬間のイマジネーション	ゴールハンティング
RE	エウトン	FCポルト	1	GK	1978.5.18	189	85	ブラジル	8	18	12	15	14	11	78	クロスキャプチャー	クロスセービング
RE	ホルヘ・フシーレ	FCポルト	13	DF	1984.11.19	178	77	ウルグアイ	11	13	12	13	16	15	80	素早い攻守切り替え	ディレイディフェンス
RE	マイコン	FCポルト	4	DF	1988.9.14	190	74	ブラジル	8	17	11	18	12	13	79	ポストプレイヤーの天敵	アンチポストプレイヤー
RE	ニコラス・エルナン・オタメンディ	FCポルト	30	DF	1988.2.12	183	75	アルゼンチン	8	16	12	16	17	14	83	鋭敏なスピード対応	アンチスピードスター
RE	アルバロ・ペレイラ	FCポルト	5	DF	1985.11.28	182	80	ウルグアイ	14	11	13	15	15	15	83	高速フリーランニング	サイドアップダウン
SP	ロランド	FCポルト	14	DF	1985.8.31	190	80	ポルトガル	9	18	12	19	12	14	84	エアバトラー	アンチハイタワー
RE	クリスティアン・サプナル	FCポルト	21	DF	1984.4.5	187	87	ルーマニア	10	12	13	15	14	14	78	広大なクロスレンジ	アーリークロス重視
RE	フェルナンド・ベルスキ	FCポルト	7	MF	1983.9.10	172	68	アルゼンチン	14	10	16	13	16	14	83	精密な右足	プレースキック重視(FK)
RE	フェルナンド	FCポルト	25	MF	1987.7.25	183	76	ブラジル	10	16	13	16	13	18	86	ワイパーディフェンス	ワイパーディフェンス
RE	フレディ・グアリン	FCポルト	6	MF	1986.6.30	184	78	コロンビア	14	11	14	16	15	15	85	自在のシャドーアタック	シャドーストライク
RE	ジョアン・モウティーニョ	FCポルト	8	MF	1986.9.8	170	61	ポルトガル	14	10	17	10	15	16	82	極上の潤滑油	トライアングルパスワーク
RE	ルベン・ミカエル	FCポルト	28	MF	1986.8.19	176	70	ポルトガル	14	8	15	11	16	13	77	急襲	アタッキングセントラル
RE	ソウザ	FCポルト	23	MF	1989.2.11	188	80	ブラジル	11	12	13	14	13	15	78	デッドリーチャージ	マンツーマンディフェンス
SP	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	FCポルト	9	FW	1986.2.10	177	72	コロンビア	19	6	16	16	17	15	89	神出鬼没	ゴールハンティング
SP	フッキ	FCポルト	12	FW	1986.7.25	180	75	ブラジル	18	6	15	19	16	13	87	広角射撃	ワイドシュート重視
RE	シルベストレ・バレラ	FCポルト	17	FW	1985.2.2	180	75	ポルトガル	17	7	14	15	17	14	84	危険な反転	キープレイヤーアタック
SP	ダビド・デ・ヘア	アトレチコ・マドリード	13	GK	1990.11.7	192	76	スペイン	9	18	13	17	13	10	80	冷静なる守護神	シュートセービング
RE	アルバロ・ドミンゲス	アトレチコ・マドリード	18	DF	1989.5.16	189	83	スペイン	10	16	13	16	13	14	82	守備のハンター	ペナルティエリアブロック
RE	フィリペ・ルイス	アトレチコ・マドリード	14	DF	1986.1.8	188	77	ブラジル	13	10	14	14	17	16	84	ライン際の覇者	サイドエリア支配
RE	ディエゴ・ゴディン	アトレチコ・マドリード	15	DF	1986.2.16	185	75	ウルグアイ	9	18	12	18	13	16	86	懸命なブロッキング	リトリート
SP	ルイス・ペレア	アトレチコ・マドリード	21	DF	1979.1.30	180	76	コロンビア	9	17	10	15	19	14	84	決死の猛追	ハードマーク
RE	トマス・ウイファルシ	アトレチコ・マドリード	17	DF	1978.3.24	185	76	チェコ	9	18	12	17	14	15	85	不敗の対人戦	マンマーク
RE	エリアス	アトレチコ・マドリード	9	MF	1985.5.16	173	65	ブラジル	14	10	16	12	16	15	83	混沌の転調	チャンスメイク
RE	ファンフラン	アトレチコ・マドリード	20	MF	1985.1.9	181	72	スペイン	14	8	15	11	16	15	79	ウィングトリガー	サイドチャンスメイク
RE	コケ	アトレチコ・マドリード	32	MF	1992.1.8	178	73	スペイン	14	9	17	12	15	14	81	ゴールの轍	スルーパス重視
RE	マリオ・スアレス	アトレチコ・マドリード	4	MF	1987.2.24	189	82	スペイン	12	12	15	12	14	14	79	巧みなショートパス	ショートパスワーク
RE	フラン・メリダ	アトレチコ・マドリード	11	MF	1990.3.4	173	69	スペイン	13	10	16	11	15	13	78	幅広いゲームメイク	ワイドゲームメイク
RE	ホセ・アントニオ・レジェス	アトレチコ・マドリード	19	MF	1983.9.1	178	73	スペイン	16	7	17	13	18	15	86	緩急自在のドリブル突破	ドリブル突破
RE	チアゴ	アトレチコ・マドリード	5	MF	1981.5.2	183	75	ポルトガル	13	11	15	13	14	14	80	ゴールの布石	ゲームメイク
RE	ジエゴ・コスタ	アトレチコ・マドリード	22	FW	1988.10.7	188	85	ブラジル	17	6	15	16	15	12	81	不屈の決定力	ゴールスピリッツ
SP	ディエゴ・フォルラン	アトレチコ・マドリード	7	FW	1979.5.19	180	75	ウルグアイ	19	8	16	14	16	16	89	完璧なる資質	ペナルティエリア支配
SP	セルヒオ・アグエロ	アトレチコ・マドリード	10	[illegible]	1988.6.2	175	70	アルゼンチン	19	6	17	17	17	15	91	ランニングガン	ロングカウンター

FCアルカディア日記
追加された3チームには使えそうなレギュラーカードがそろっている。選手のネームバリュー的にはユベントスの中盤に注目が集まりそうだが、カードの数値的に"強そう"と感じさせるのはアトレチコのDF陣、ポルトのMF。スペシャルカードはポルトとアトレチコのツートップの破壊力は鉄板として、デルピエロにスーパーサブがそなわっているかが個人的には気になるところ。(マンモス丸谷)

今回は、初心者脱却をテーマに、基礎システムの復習、計略、新特技「焙烙」の使い方を特集！　ワンランク上のプレイを目指したいプレイヤーは必見だ!!

©SEGA

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中（2月23日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age

もう一歩進んだ戦術を学ぼう！

分かっているようで分かっていない基礎知識。それらをおろそかにすると安定して勝つことは難しく、いつまでたっても「初心者」の域を抜け出すことができない。そこで今回は、基本システムの復習や、特技の仕組み、そして重要となる計略を使うべきタイミングについて攻略していこう。さらに、先日実施されたバージョンアップの変更点と注目武将も併せて紹介していく。

あくまで初心者向けの内容と銘打ってあるものの、全プレイヤー層にとっても重要な情報を集めているので、上を目指すのであればしっかり目を通してほしい。これらを覚えて対戦で生かすことができれば、必ず勝率に影響が出るはず！　初心者脱却＆勝率向上を目指し、いざ出陣!!

新たな武将が台頭し、状況は変化しても、大きな基本は同じ。しっかり押さえておこう。

脱・初心者講座「武力編」

武力差によるダメージの仕組みや、アクションごとのダメージ差など、意外とおろそかにしているプレイヤーも多いはず。ここでもう一度、今の環境での武力差を理解しよう！

武力依存の仕組みを正しく理解しよう

現在は、Ver.1.1（戦国大戦-1570 魔王上洛す-）当時に比べ、武力差によるダメージがアップし、高武力の武将であるほどより打たれ強く、より大きなダメージを与えられるようになっている。では、その基本的な仕組みはどうなっているのか？

まず、兵種アクションをいっさい考慮せず、純粋に武力差のみを検証していこう。武力10の武将と武力9の武将がぶつかった場合と、武力2の武将と武力1の武将がぶつかったときを比べた場合、当然、武力が高いほうが生き残り、「10と9」、「2と1」での残り兵力はどちらも同じとなる。

次に、各兵種アクションの攻撃力を比べた場合、乱戦のみと弓足軽で撃ち合った場合、その二つの武力差での与ダメージはほぼ同じとなる。そして、槍撃のみで攻撃した場合は、高武力側が与えるダメージがこれまでの内容を上回り、より武力差が大きく影響することになる。

騎馬隊の突撃ダメージは、受ける側の武力差が1程度だと大きな差はつかない。例えば武力3の騎馬隊が、武力3と武力4の武将にそれぞれ突撃を決めた場合、そのダメージ差は体感できないほどだ。

上記で検証したそれぞれのダメージ差と、乱戦＆弓での攻撃、槍撃のみで相手を撃破したときに残る兵力の差を、写真で一覧にまとめたので、武力差によるダメージの参考にしてほしい。

なお、迎撃ダメージに関しては、迎撃する側の武力がダメージに直結しており、武力差は関係無いことを覚えておこう。逆に言えば、どんなに武力を上げても、高武力の槍足軽に迎撃されるのは非常に危険ということだ。

高武力の武将を軸としたデッキは、采配や陣形を使ってのぶつかり合いに強い。さらに家宝で強化するとより強力に。

❶武力差（弓・乱戦）

武力差1　武力差2　武力差3

❷槍撃

武力差1

❸武力による突撃ダメージの変化

武力差7　6　5　4　3　2　1　0　-1

❶弓攻撃と、乱戦での武力差によるダメージを比較した画像（弓と乱戦は同様の結果）。武力差1での変化はごくわずかだが、3以上の差がでた際に大きな変化が見られる。これを考慮し、高武力の弓足軽のターゲットを決めていこう。❷槍撃のみで武力差1の相手と攻撃し合った際の残り兵力。弓・乱戦にくらべ、武力依存度が高いのが分かるだろう。❸これは「相手の武力による突撃ダメージの変化」を比較した画像。突撃は、突撃する側の武力依存が高く、武力差が5以上つくと、ダメー量にほとんど変化がなくなる。

鉄砲隊の武力差に関して：鉄砲隊は瞬間火力こそ高いが、武力差によるダメージ差が最も出にくい兵種でもある。特に白ロック時での武力依存の少なさが顕著。そのため、大きなダメージを効率よく与えるためには、黄色ロック以上でしっかり相手を狙い攻撃をする必要がある。また、特技「狙撃」の赤ロックまでの時間短縮も鉄砲隊を使う上で十分に考慮したいポイントだ。

脱・初心者講座「計略編」

本作で勝負を分ける重要なポイントとなる計略。士気の無駄にならないよう、使うべきポイントをしっかり覚えておきたい。

計略を使うべきタイミングを把握する！

さまざまな効果を持つ各武将の計略は、士気を消費することで使用可能。そして、その士気は無限ではなく、一試合に使用可能な数に限りがある（現在は特技などを考慮しないと使用可能士気は約26）。考え無しに適当に計略を使ってしまうと、相手の強力な計略への対抗手段が無くなり、部隊がせん滅され大幅なリードを許してしまうことも。

そのため、敵城にダメージを与えるために攻めるとき、自身の城を守るとき、残り対戦時間が少なくなり、最後の攻防になる場面などなど……、計略を使うより良いタイミングを必ず覚えておく必要がある。ここでは、状況に応じて使うべき計略の種類や、タイミングについて解説していく。これらを参考に、対戦で実践していこう。

計略を効果的に使い、あらゆる手段で城ダメージを与える、あるいは敵の攻勢から自城を守るのだ！

城ダメージを与える

強化系、妨害系、ダメージ系など、敵部隊に何かしらの被害を与えられる手段を用い、攻城を狙うための流れをフローチャート方式で説明する。自身の対戦を振り返り、もう一度、計略を使用するタイミングを見つめ直そう！

スタート！

大筒は起動した!?

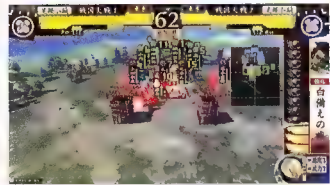
自軍、あるいは敵軍が大筒を起動している状況であれば、どちらかの城にダメージが入り試合が動くことになる。戦場に移動し、大筒が起動しているか否かで次の行動を決める。

YES →

大筒を確保せよ！ 計略を使って戦え！

状況にもよるが、大筒の奪い合いになったら基本的に計略を使用してもOK。しかし、このとき気をつけるべき点がいくつかある。

まず、なるべく敵と接触し、敵を倒せる状況で計略を使用すること。離れた位置で計略を使用してしまうと、相手が大筒をあきらめて接触せずに城に戻ってしまう可能性もある。こうなると、士気を消費した量に差ができてしまい、次のぶつかりあいで、相手が一方的に計略を使用し、せん滅させられる可能性もあるのだ。

次に、相手も計略を使用した際、相手の消費した士気に対して、士気の差が大きくつく計略は使用しないこと。必要以上に士気を使い過ぎると、これもまた士気の差が発生してしまう可能性がある。

基本的に大筒戦で直接攻城より、士気を抑え気味に戦うことが多い。

NO ↓

自軍の位置を確認 敵陣に攻め込んでいる？

当然だが、直接攻城を決めれば城ダメージを奪うことは可能。そのためには敵陣に攻め込む必要がある。直接攻城が狙える位置かどうかを良く見て次の行動を決めよう。

← YES

直接攻城を狙え！ 敵城に攻撃を仕掛けろ！

敵城の近くまで攻め上がり、城に貼り付いた、もしくは貼り付けそうなら、自分から先に計略を使用してもOK。強化系であれば、防衛に出てきた相手への乱戦ダメージをかせいだり、ダメージ計略を持つ武将をチラつかせ、プレッシャーを与えるのも有効。こういった場面では、少々強気に計略を使用していくことも大事だ。

相手が出てきた瞬間に武力差による大ダメージを与えられるのが理想だ。

NO ↓

状況が変化するまで我慢 ひとまず様子を見よう

この状況では試合は動かないので、計略を使うと無駄になりやすい。この間に大筒を起動するか、敵が向かってこなければそのまま戦線を上げよう。敵が迎撃にきたら計略の準備だ。

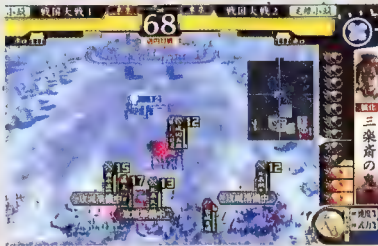
守りで計略を使う際の心得

●相手が士気を使ってからが基本！

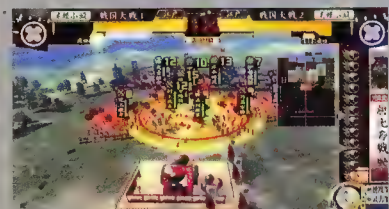
自城の守りで計略を使用する場合は、基本的に相手が計略を使った後にこちらも計略を使いたい。ここで多くの士気を使うと、次も苦しい防衛戦になりがち。ただし、大幅に城ダメージが奪われそうな場面であれば、必要士気の少ない計略でしのぐことも必要だ。相手が計略を使用していない場合は、必要士気3～4程度の計略でしのぐのがベスト。

相手が計略を使って攻め込んできたら、それに対抗するべき計略をロック。

●少ない士気でカウンターにつなげる

相手が計略に使った士気に対して、自分は可能な限り少ない士気で城を守ることができれば、士気差をつけてカウンターを仕掛ける。カウンターを狙う場面での城防衛は、味方が撤退しないようにすることが重要。多少の城ダメージを受けるのは我慢しても部隊の生存を優先させよう。ここでは万全の状態で士気を使ってカウンターを狙うほうが大事なのだ。

カウンターを狙う際も、城門はしっかり守り、最低限の城ダメージで済まそう。

すべての士気を使う場面

士気差がつかないようにと繰り返し説明してきたが、それを気にせず士気を使っても良い場面もある。まず、タイムアップ寸前の場合。このときは、次の展開を気にしなくても問題ないのでガンガン使っていこう。次に、相手が奥義使用後で、そのままません滅できそうな場面。その場合、せん滅から一気に落城まで狙おう！

敵陣に居て残りカウントが20を切っていれば、士気をすべて使用し、攻め込んで勝負を決めにかかろう！

戦国はみだし版

状況を問わず使える計略：士気が上限まで達して、あふれてしまいそうなときには、効果時間の長い計略を使い士気の無駄を避けることが有効。今川家の精鋭系の計略がそれに当たる。また、「防柵小再建」などの計略も、士気があふれそうなときに使っておけば守りを固めつつ、士気が無駄になることを避けることが可能だ。最大士気にボーナスが付かない二色デッキを組む際は、こういった要素も考慮していこう。

脱・初心者講座「攻城編」

相手の城に直接攻城する際の、効率のよい方法を覚えて少しでも城ダメージを稼ごう。わずかな積み重ねが大きな差になることも多いぞ。

効率よく攻城ダメージをかせぐ秘訣

浅刺は一長一短

本作では、攻城ラインギリギリの位置で攻城することで、攻城ダメージは下がってしまうが、素早く攻城が可能だ。このテクニックを通称「浅刺攻城」という。攻城ラインの浅いライン（攻城する側から見ると手前）で攻城をスタートするので、通常より素早く攻城を開始でき、そのわずかな差を生かして相手が妨害に入るより早く攻城を決めることも可能になるのだ。

ただし、浅刺には、上記以外にも欠点がある。浅いラインで攻城を狙うと、城と攻城中の武将の間にわずかにスペースができるのだ。そのため、城から出た相手がそのスペースを生かして一度、乱戦から外れ、下から攻城部隊を押し、攻城エリアから弾くこともできてしまう。当然、攻城を妨害しつつ無敵槍を出したり、そのスペースで騎馬隊による突撃を繰り出すことも可能だ。攻城エリアから弾かれると一瞬で攻城ゲージが消されてしまうので、状況によっては簡単に攻城を阻止される可能性もある。

そのため、大幅な武力上昇によるごり押しが可能な場面などであれば、結果的に深めの位置で攻城したほうが攻城につなぎやすいことも多い。強力な采配を使うデッキや、低枚数の高武力デッキなどの場合、気持ち深めに位置を取り、敵撃破から攻城を狙うパターンも覚えておくと良いだろう。

守るときは、このように乱戦から一度下に移動し乱戦を抜け……

下から押し出すことで、攻城ゲージをクリアすることが可能だ。

どの武将で攻城するか

こちらの部隊が相手の部隊より一枚以上多い枚数で攻城を狙える場面では、広く分散すればどこかしらの攻城が入る。このとき、あえて攻城力の高い武将を城壁に向かわせ、それ以外を城門に向かわせるのも有効だ。攻城力の高い武将を城門に向かわせると、そこを阻止されるだけで攻城ダメージを抑えられてしまうが、こうすることで、どちらを防いでもそこそこの攻城ダメージを与えられる状況ができるのだ。特に、大筒のダメージを超えるコスト2.5以上の足軽、槍足軽が居る場合、この方法で壁攻城を積極的に狙ってみるのもいいだろう。

攻城が確実に通る場所で、少しでも多くの城ダメージを稼ごう。少ないチャンスで効率よく攻城を決めていきたい。

脱・初心者講座「炮烙編」

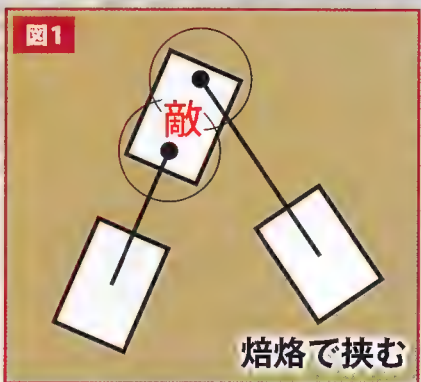
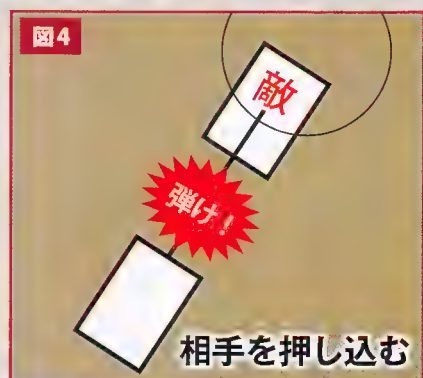
新特技の「焙烙」。非常に強力な攻撃手段であるが、今回の調整でダメージが低下したこともあり、効率のいい使い方を覚えないとその能力を最大限に生かすことができないぞ。

効果的な当て方

まず、焙烙を使う上で必ず意識してほしいのは、狙うべき相手だ。デッキにもよるが、基本的には、槍足軽や射撃中の鉄砲隊など、焙烙の回避が困難な相手を狙って攻撃すると効率が良い。

また、ダメージは現状それほど高くないので、複数の焙烙持ち武将が居る場合は、相手の主力武将などを集中攻撃で狙うことも重要。この際、図1のように、相手の前後で挟むように攻撃することで、どちらかを回避できない、あるいはノックバックでもう片方の範囲に押し込まれるので効果的だ。

また、焙烙の攻撃範囲は、目前の相手に攻撃できない。それをカバーするために、戦線を上げて敵と接触する際は、左右に部隊を分け、図2のように味方の前方に焙烙を投げるように配置すると、その欠点をカバーできる。焙烙を持つ武将が多数居る場合は、この配置と投げ方を覚えておこう。

また、自身の武将が相手より統率力が高い場合、図3～4のような方法も有効。乱戦して、相手を弾く直前に焙烙を投げ、相手を焙烙の中心に押し込むのだ。タッチアクションをするタイミングは、乱戦のエフェクトが三回出た辺りで狙うといい。武力の高い武将に密着され、武力差でのゴリ押しを狙われたときなどは、この方法が有効だ。相手を倒せなかったとしても、当たり方によっては相手を弾いて自身が離脱するまでの時間も稼げるぞ。

乱戦中の攻城ゲージの減少:攻城中の武将に乱戦して攻城ゲージを減少させたときの減少率は、乱戦している武将の能力に関係無く、ゲージ上昇速度とひとしい。1対1で乱戦している限りは、攻城ゲージは一切上下しないのだ。ただし、攻城部隊の真上に重なるのではなく、低統率の武将が横から接触した場合などは、統率力の差で弾かれて攻城の阻止に失敗する場合があるので注意してほしい。

Ver.1.20C変更点をチェック

Ver.1.20Cになり、かなりの数の武将に調整が加えられた。
ここでは、中でも注目したい武将を紹介するので、よく読んで戦いに挑んでほしい。

注目してほしいのが統率差ダメージ系全般の調整。【SR】江ですら、統率力1の騎馬隊、鉄砲隊を一撃で撤退させられる。統率力の高い【SR】真田幸隆は、範囲こそ縮小されたものの、統率力4の騎馬隊と鉄砲隊相手なら、こちらも一撃で撤退させられる。

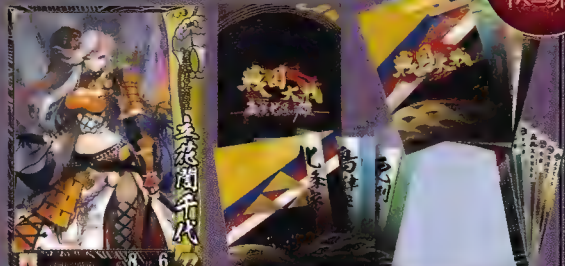
「円陣」は効果時間、範囲が上方修正され使い勝手が向上した。【戦国大名】浅井長政は、統率力が高い分、効果時間も【R】里見義弘よりも長くなっている。

下方修正が目立つ島津では、【SR】島津家久と【SR】島津歳久の上方修正に注目。家久は、最大で武力+14まで伸ばせるほどの効果時間になり、歳久は、武力の上昇値が+3になったのでかなり使いやすくなった。新たな島津の主力となるだろう。

また、【SR】雑賀孫一は特技「狙撃」の修正もあり、最速で撃てば黄→赤→赤ロックでの射撃も可能だ。

カードNo	レア	武将名	計略名	調整内容	修正
織田002	R	池田恒興	超弩級射撃	チャージ中移動速度上昇、効果時間延長	↑
織田022	R	丹羽長秀	イスパニア方陣	武力上昇値増加、効果時間短縮	↑
織田027	R	蜂須賀小六 など	山津波の計	威力上昇	↑
織田038	R	毛利新助	大手柄	効果時間延長	↑
織田045	SR	織田信長	三段撃ち	効果時間延長	↑
織田052	SR	竹中半兵衛 など	今孔明の軍法	1部隊効果時間延長 2部隊武力上昇値増加 2・3部隊効果時間短縮 4部隊回復量増加	→
織田054	C	筒井順慶	呪縛の術	範囲拡大、効果時間延長	↑
SS001	SS	織田信長	火事場のクソ力	武力上昇率減少、効果時間短縮	↓
SS020	SS	千鳥	忍法影走り	計略移動中速度減少、武力上昇値減少	↓
SS036	SS	加藤清正	子飼いの虎	武力上昇値減少、速度上昇値増加	→
武田008	UC	小島虎盛 など	火牛の計	範囲縮小、威力上昇	↑
武田014	R	高坂昌信	疾風の陣	範囲拡拡大、効果時間延長	↑
武田018	SR	真田幸隆	百火繚乱	範囲縮小、威力上昇	↑
武田019	C	三条夫人	撹乱の術	効果時間延長	↑
武田021	SR	武田信玄	風林火山	兵力回復量減少	↓
武田039	SR	山本勘助	啄木鳥戦法	範囲拡大、効果時間延長	↑
武田042	UC	黄梅院 など	挑発	範囲拡大、効果時間延長	↑
武田045	SR	真田昌幸	信玄の炯眼	効果時間短縮	↓
武田047	SR	武田信玄	瀬田に旗を	武力上昇値増加	↑
武田049	R	山県昌景	赤備えの采配	武力上昇値減少、効果時間延長	↓
上杉007	SR	上杉謙信 など	毘天の化身	効果時間短縮	↓
上杉012	R	小国頼久 など	後方陣	効果時間延長	↑
上杉013	SR	鬼小島弥太郎	鬼に金棒	効果時間短縮	↓
上杉029	R	虎御前	転生舞踊	1コスト、1.5コスト撤退時兵力回復量増加	↑
上杉041	R	上杉景虎	華麗なる采配	範囲拡大、効果時間延長	↑
上杉045	R	樋口兼続 など	愛と義と	範囲拡大、効果時間延長	↑
上杉046	R	絶姫	稲妻落とし	威力調整	↑
SS044	SS	直江兼続	天下の指し手	範囲拡大、武力低下値増加	↑
EX009	R	華姫	挺身の術	復活時兵力減少	↓
今川002	R	朝比奈泰朝	精鋭突撃術	武力上昇値減少、突撃ダメージ減少	↓
今川007	SR	井伊直虎	不屈の采配	範囲拡大	↑
今川011	R	今川氏真	蹴鞠シュート	範囲拡大、弾き距離増加	↑
今川019	R	お田鶴の方	三色八重散椿	武力低下値減少 統率低下値減少 兵力低下値減少 効果時間減少	↓
今川024	UC	定恵院 など	力萎えの術	範囲拡大、効果時間延長	↑
今川028	SR	太原雪斎 など	全知の領域	統率上昇値増加、範囲拡大	↑
今川034	SR	松平元康	忍従の陣	効果時間延長	↑
[illegible]	SR	浅井長政	正義の進軍	効果時間短縮	↓
[illegible]	UC	雨森弥兵衛	盟約の円陣	範囲拡大、効果時間延長	↑
[illegible]	R	遠藤直経	縮地法	計略移動中速度低下、武力上昇値低下	↓
[illegible]	SR	江 など	岩石落とし	威力上昇	↑
[illegible]	UC	斎藤龍興	堕落の陣	範囲拡大	↑
[illegible]	UC	鳥居景近	盟約の攻陣	範囲拡大、効果時間延長	↑
[illegible]	R	朝倉義景	腐敗の罠	効果時間延長、威力減少	↓
[illegible]	SR	雑賀孫市	乱れ八咫烏	効果時間延長	↑
[illegible]	C	鈴木重泰	怒りの銃弾	武力上昇率低下	↓
[illegible]	SR	本願寺顕如	如来降臨	威力上昇、兵力回復量増加、 効果時間延長	↑
[illegible]	R	下間頼純	涅槃の陣	範囲拡大	↑
[illegible]	R	本願寺准如	渾身の采配	武力上昇値増加、効果時間短縮	↑
毛利013	UC	児玉就方	大玉焙烙	範囲縮小	↓
[illegible]	R	南条宗勝	封印の眼光	範囲拡大、効果時間延長	↑
[illegible]	R	穂井田元清	四つ矢の闘志	武力・槍長さ増加間隔短縮、効果時間延長	↑
毛利027	R	村上武吉	村上舟戦要法	統率上昇値減少、効果時間短縮	↓
毛利028	SR	毛利隆元	百万一心	効果時間延長	↑
毛利031	R	毛利元就	三矢の采配	効果時間短縮	↓
島津003	R	伊集院忠朗	薩摩隼人の采配	残弾0時追加武力上昇値減少 残弾0時追加兵力回復量減少 回復間隔延長 効果時間短縮	↓
島津006	R	上井覚兼	鉄砲侍の援軍	範囲縮小、兵力回復量減少	↓
島津013	R	川上久朗	座禅の陣	範囲縮小 速度低下値減少 武力上昇値低下 効果時間減少	↓
島津015	C	猿渡信光 など	捨て奸	速度低下値減少、効果時間短縮	↓
島津016	R	実窓夫人	賢妻の手紙	復活時兵力減少、効果時間短縮	↓
島津017	SR	島津家久	釣り野伏	効果時間延長	↑
島津018	R	島津日新斎	攻城射撃の采配	武力上昇値増加、効果時間減少	↑
島津019	R	島津貴久	英主の采配	効果時間短縮	↓
島津022	SR	島津歳久	翔ぶが如く	武力上昇値増加、効果時間減少	↑
島津024	SR	島津義久	島津の采配	効果時間短縮	↓
島津025	SR	島津義弘	雄武英略	最短ため時間延長、効果時間短縮、ためダメージ減少	↓
島津032	R	山田有信	孤城奮闘	速度上昇値減少、効果時間短縮、弾数回復量減少	↓
北条002	UC	板部岡江雪斎	火牛の護り	威力上昇	↑
北条003	UC	猪俣邦憲	急造工事	大筒カウント上昇率増加	↑
[illegible]	SR	甲斐姫	戦場の綺羅星	速度上昇値減少、効果時間延長	↑
[illegible]	UC	瑞渓院	金城舞踊	城ゲージ回復間隔短縮	↑
北条012	R	大道寺政繁	鉄血河越衆	兵力回復量増加、範囲拡大	↑
[illegible]	R	北条氏邦	剛槍烈破	槍長さ増加、効果時間延長	↑
[illegible]	UC	北条氏照	如意成就	兵力回復量増加、回復間隔延長	↑
北条023	SR	北条氏政	五色の采配	効果時間短縮	↓
[illegible]	SR	北条氏康	関東王の采配	追加槍長さ増加	↑
[illegible]	R	北条氏康	獅子の牙城	攻城力減少、効果時間短縮	↓
[illegible]	R	北条幻庵	金剛火牛の計	威力上昇	↑
北条027	SR	北条綱成	地黄八幡	速度上昇値増加、弾き距離延長	↑
北条028	R	北条綱高	赤備えの双陣	2部隊時追加武力上昇値減少、効果時間減少	↓
[illegible]	R	巻姫	戦場の双子星	効果時間延長	↑
他016	SR	松永久秀	平蜘蛛の釜	威力調整	↑
他018	R	三好長慶	混沌の匣	範囲拡大	↑
他023	R	六角義賢	六角の陣	6部隊武力低下、6部隊以外武力上昇、効果時間延長	↑
他030	UC	尼子誠久	新宮党の陣	武力上昇値増加、統率上昇値増加	↑
他040	R	太田資正	三楽斎の鬼気	範囲拡大、速度上昇値増加、効果時間延長	↑
他041	SR	大友宗麟	国崩し	大筒ダメージ上昇率増加	↑
他042	UC	甲斐宗運	不敗の領域	ダメージ減衰率上昇、効果時間延長	↑
他046	R	里見義弘 など	円陣	範囲拡大、効果時間延長	↑
他048	SR	高橋紹運	戦神の采配	1コスト、1.5コスト、2コスト、2.5コスト兵力回復量増化 3コスト、3.5コスト、4コスト兵力回復量低下・武力上昇値低下	↓
他049	SR	立花誾千代	戦姫の撒雷	兵力低下値減少	↑
他050	SR	立花道雪	雷切	範囲縮小、威力上昇(敵・味方)	→
他051	R	角隈石宗	天道の陣	効果時間短縮、効果範囲縮小、統率力上昇値減少	↓
他052	SR	鍋島直茂	生殺与奪	効果範囲縮小、武力低下値増加	↑
他054	R	彦鶴姫	満月の陣	範囲拡大、効果時間延長	↑
他062	SR	龍造寺隆信	野獣の采配	味方撤退時城ダメージ減少値増加、効果時間短縮	↓
SS017	SS	金狼流アキラ	巨獣百撃打	武力上昇値低下、効果時間短縮	↓
SS050	SS	大祝鶴姫	三島明神顕現	武力上昇値増加、効果時間短縮	↑

突撃ダメージと、迎撃ダメージの変更は騎馬隊にとっては重要なポイント。特技の「狙撃」は、以前ほどではないが赤ロックになるまでの時間が短縮され、「車撃」中の速度低下も影響し、再び強力な攻撃力を発揮しやすくなった。そして、北条家の槍足軽が持つ「盾槍」の復活時間が短縮したことにより、鉄砲隊へのけん制力が高まり、新たな三すくみの関係図が生まれそうだ。

名称	変更内容	
特技「車撃」	車撃中の移動速度減少	↓
特技「炮烙」	焙烙ダメージの減少	↓
特技「狙撃」	狙撃ロック(赤ロック)までの時間短縮	↑
特技「盾槍」	乱戦状態からの盾復活までの時間短縮	↑
騎馬隊	突撃ダメージ上昇	↑
槍足軽	迎撃ダメージ上昇	↑
鉄砲隊	鉄砲3HIT時ダメージ増加	↑
	鉄砲6HIT以降のHIT時ダメージ減少	↓

BEMANIシリーズ初参加でプレイヤーから多くの支持を受けたアーティストに迫る！

映像／音楽創作集団SOUND HOLICインタビュー

SOUND VOLTEX BOOTH

高橋菜々 / Nana Takahashi

作詞・作曲・編曲家・ボーカリスト。SOUND HOLICのほか、フリーでも幅広く活動中。作家として、さまざまなジャンルの楽曲を手掛ける。ボーカルとしては2010年にアニメ主題歌でメジャーデビュー。代表曲"No Life Queen"は ニコニコ動画300万再生を突破。

GUCCI

映像／音楽 創作集団「SOUND HOLIC」プロデューサー。2006年より 東方Project 二次創作活動を開始。マルチなジャンルとこだわりのクオリティでその名を馳せる。とらのあな年間売上ランキング1～3位独占、着うたダウンロードランキング1位獲得、ニコニコ動画内 関連動画 累計3000万再生を突破。

BEMANIシリーズ初参加！SOUND HOLICに迫る！

――『SOUND VOLTEX』参加の経緯についてお聞かせください。

GUCCI 知り合いを通じて依頼をいただきました。BEMANIシリーズは僕も以前からプレイしておりましたので、ぜひお願いしますと返答しました。シリーズの新機種ということで、やりがいを感じましたね。

――新機種ということでの難しさなどはありましたか？

GUCCI 確かに多少の戸惑いはありました。でも、BEMANIシリーズの新機種ということなので、僕の中では「プレイして面白い、テンポのいい曲」を作ろうという考えを決めていました。このコンセプトをもとに、8分刻みのリズムとメロディ、そしてシンセのリフもリズミカルにして、できるだけ気持良くなるよう制作しました。

――当初からボーカルを入れようと考えていたのでしょうか？

GUCCI そうですね。制作の最初から考えていたのですが、せっかくのオリジナル楽曲なので、ぜひともボーカルを入れようと決めていました。

――そこでボーカルをNana Takahashiさんが担当されたのですね。

Takahashi はい。ぜひやらせてくださいという感じでした。「Ha・lle・lu・jah」では作詞も担当しております。

GUCCI Takahashiさんは、別件でもBEMANIシリーズと関わりがあったんですよね？

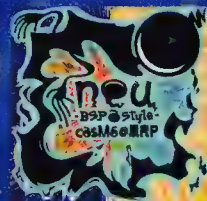
Takahashi 星野奏子さんのアルバムで「never」という楽曲のアレンジを担当させていただきました。これは、今回とは別のつながりでいただいたので、すごい偶然なんですけど（笑）。

――「Ha・lle・lu・jah」の歌詞はどのように作られたんですか？

Takahashi 曲ができる前から大枠として"とにかく中毒性のある詞を作ろう"と思っておりました。そのため、詞のイメージは早くからある程度固まっていて、中でもタイトルでもある「Ha・lle・lu・jah」というフレーズは最初に思い付いたので、何とかその言葉を入れたいと思っていました。

またまた楽曲追加のアップデート！

五回目の楽曲追加となるアップデートが四月末に実施され、新たな楽曲がプレイ可能となった。このアップデートでは今回インタビューでもお話を聞いたSOUND HOLICの新曲「TYCOON」が収録されている。そのほかにも、jubeatシリーズで不動の人気を誇る「EVANS」のリミックス楽曲「Evans VolteX Pf arrange」でも話題となったcosMo@暴走Pによる「neu」のリミックス楽曲「neu BSP style」に加え、東方Projectの楽曲アレンジや、VOCALOIDを使った創作活動で有名な、幽閉カタルシスによる完全オリジナル楽曲も追加されている。追加楽曲のほとんどがオリジナル楽曲ということで、本作の新たな方向性が感じ取れるに違いない！

TYCOON SOUND HOLIC feat. Nana Takahashi

neu BSP style cosMo@暴走P

カテゴリ	楽曲名	アーティスト名
[illegible]	neu BSP style	cosMo@暴走P
オリジナル	TYCOON	SOUND HOLIC feat. Nana Takahashi
[illegible]	[illegible]	[illegible]

カテゴリ	楽曲名	アーティスト名
[illegible]	[illegible]	[illegible]
オリジナル	wound	KEENO
[illegible]	[illegible]	[illegible]

——その中毒性を意識した歌詞を歌として表現する際、注意した部分などはあるのでしょうか？

Takahashi　力強くというか、エネルギッシュに歌うことを心掛けつつ、自分の良さを壊さないよう注意して歌いました。

——それでは、「Ha・lle・lu・jah」の聴きどころについて教えてください。

GUCCI　やはりサビの部分ですね。ボーカル以外でも中毒性というかクセになるような感じを意識し、リズミカルでインパクトの強い楽曲を目指して作りましたので、ぜひ楽しんでもらいたいです。後はラップの部分ですね。何か面白いことをしたいなと思い入れてみました。人によっては蛇足と思うかもしれませんけど、今回は攻めてみようと思いまして（笑）。

——では次に、先日解禁された二曲目の楽曲「TYCOON」についてお聞かせください。

GUCCI　一曲目とは違ったアプローチにしてほしいとのことだったので、二曲目はテンポをグッと上げて、スピード感を重視した作りにしました。

——こちらもボーカルをTakahashiさんが担当されていますね。

Takahashi　はい。この曲は作曲も担当させていただきました。疾走感を大事にしてほしいということだったので、とくにその点には注意しています。「Ha・lle・lu・jah」と違ってメロディがドラマティックな感じになっており、スピード感を持たせるようにメリハリを付けて歌いました。

普段の音楽作りと違う？ BEMANIサウンドの難しさ

——今回、『SOUND VOLTEX』に提供した楽曲は、普段SOUND HOLICとして制作している楽曲と大きくこと なる点などはあるのでしょうか？

GUCCI　一番の違いは曲の時間が限られているという部分ですね。その限られた時間の中で一曲として成立させることが難しくて。例えば「曲の中でサビが一回だけだとちょっと物足りないかな。」と思い、サビを二回入れようとすると時間がなくなっていったりとか（笑）。そういった部分が大きくことなりました。

ゲームという限られた時間の中で、いかにインパクトと面白さを表現するかということが大事

——Takahashiさんは何か特別に意識した要素などはありましたか？

Takahashi　私は歌詞などで、今までもテレビサイズにまとめる曲などもありましたので、時間に関しては、そこまで苦労はしませんでした。それよりも、BEMANIシリーズにアーティストとして参加したいという意識が高かったので、今回こういったかたちで参加できたことで、いろいろとアドバイスをいただき、すごく勉強になった部分の方が多かったです。

——実際に本作が稼働してからゲームをプレイされたのでしょうか？

GUCCI　稼働日当日にプレイしてきました（笑）。実際に楽曲が出てきたことにも感動しましたが、ゲーム内容も今までとは違った感じで新鮮でしたね。ゲーム自体に疾走感があり、プレイ中はアナログデバイスの操作で画面が傾いたり回転したりと派手なので、見ていても楽しいです。これは僕の個人的なイメージなのですが、今までのBEMANIシリーズは"耐える"感じなんですよね。シューティングで敵の弾を避け続けるみたいな（笑）。でも『SOUND VOLTEX』はそれとは逆の"ドライブする"感じが印象的でした。

——『SOUND VOLTEX』では、楽曲募集も予定されております。そこで、これから楽曲の応募を考えている人に向けて何かアドバイスをお願いできないでしょうか。

GUCCI　ゲーム中の限られた時間の中で、どう構成を組み立て、どうおもしろくするか。ということと、自分なりに遊んで気持ちいい部分はどこか。といった部分を考えることが大事なのではないかと思います。良い楽曲を作るのが一番ではありますが、構成の部分をしっかり組み立てることで、ゲームとしても面白い楽曲になるのではないでしょうか。

Takahashi　ボーカルの場合は、ゲームだからといって何か特別に意識する必要はないかと思います。歌としてしっかりしたものにしていくことが大事だと思いますね。

GUCCI　ボーカルが入る場合は、歌詞に楽曲の特徴となるキーワードを入れるのもいいかもしれませんね。サウンド面もそうですけど、歌詞のインパクトも大きいですから。なので、歌詞に関しては言葉選びも大事かもしれません。

——それでは、最後に読者へメッセージをお願いします。

GUCCI　『SOUND VOLTEX』は、まだこれからいろいろな要素が待ち構えていると思うので、ぜひプレイして、よければSOUND HOLICの曲も楽しんでもらえればと思います。

Takahashi　楽曲公募も始まるということで、眠っている才能がたくさん出てくことを期待しています。お互い、面白い曲をたくさん発信しいければいいですね。

SOUND HOLICサウンドをもっと楽しむには!?

公式サイトやブログには過去にSOUND HOLICが手掛けた作品が掲載されている。中には試聴できるものもあるので、まずはそちらをチェックしてみよう。CDはとらのあなを始めとした同人ショップで販売されている。

公　　式：http://www.sound-holic.com/
ブ ロ グ：http://ameblo.jp/soundholic/
ツイッター：http://twitter.com/SOUND_HOLIC_

REFLEC BEAT limelight

GWにプレイするだけで、楽曲がかんたんに解禁できる!

5月6日までの期間中、日替わりで人気隠し曲が「オススメ楽曲」として遊べるぞ。しかもこれらの楽曲は遊べるだけじゃなく、プレイするだけで解禁までされるのだ！　さらに【jubeat2】グラスを満タンにすると新グラスが出現。その新グラスを満タンにするといいことがあるとか……。ゴールデンウィークも『REFLEC BEAT』でキマリだ！

日にち	楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
4/27（金）	Twinkle Wonderland	Qrispy Joybox feat.Sana	I'm so Happy	Ryu☆
4/28（土）	ビューティフル レシート	Lucky Vacuum	SHION	DJ YOSHITAKA
4/29（日）	Flip Flap	kors k	Sakura Sunrise	Ryu☆
4/30（月）	DRAGON KILLER	96 vs. Mutsuhiko Izumi	DEADLOCK	MAX MAXIMIZER
5/1（火）	IMAGE-MATERIAL- <REFLEC BEAT Edition>	Tatsh	Second Heaven	Ryu☆
5/2（水）	ignition∞Break	NAOKI	万物快楽理論	あさき
5/3（木）	STARS（Ryu☆ Remix RRver.）	Another Infinity feat. Mayumi Morinaga	reunion	Tatsh
5/4（金）	Broken	dj TAKA feat.AiMEE	Bad Maniacs	kors k as teranoid
5/5（土）	TITANS RETURN	L.E.D.	Castle on the Moon	青龍
5/6（日）	quaver ♪	Risk Junk	Far Away	VENUS

新イベントなど最新情報満載でお届け!!

待望の新イベント「それゆけ!ポップンクエスト」がスタート！　今月はその内容と隠し曲の一部、そして新たなポップンミュージックカードの情報を掲載だ!

pop'n music 20 fantasia
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法　：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：―

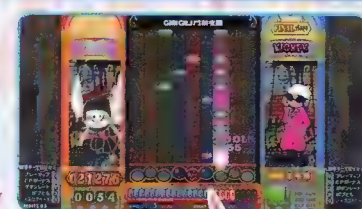
新イベント「それゆけ！ポップンクエスト」開催！

絶賛開催中の新イベント「それゆけ！ポップンクエスト」。ポップンキャラからの、さまざまな依頼（クエスト）を達成していくと、楽曲やファンタジアパスポートのパーツをゲットできる。クエストの種類は青、赤、緑の三種類。それぞれ、達成する内容が異なるので下記を見てチェックしよう。なお、このイベントを遊ぶためには、ゲーム終了後の「ミミニャミのアイテム集め」が終了していないと参加できない。楽曲「一生涯パンク」が解禁していれば参加条件を満たしていることになる。

クエストカラー	クエスト内容
[illegible]	青のクエストは依頼してきたキャラクターの担当曲に似ている曲を探すクエストだよ。
[illegible]	緑のクエストは特定条件をクリアするクエストだよ。ときどきキャラクターが助けてくれることもあるかも?
[illegible]	赤のクエストは新しい楽曲や追加譜面をプレイするクエストだよ。クリアすると、その楽曲や追加譜面をゲットだ!

「それゆけ!ポップンクエスト」でファンタジアパスポートのフレームやパーツを集めて、さらに彩りを加え楽しんじゃおう。

キャラクター選択後、クエストを選択する画面が出現。挑戦したいクエストを選ぼう。

選択後はキャラクターとの会話に移行。キャラクター固有の会話はファンなら必見だ！

楽曲中はクエスト内容に沿ったプレイを目標に集中!!　ミスをしないように気をつけよう。

楽曲終了後にクエスト内容の進行具合をチェック。満タンになれば見事クエストクリアだ。

「それゆけ!ポップンクエスト」について開発チームからのコメントを紹介!

「それゆけ！ポップンクエスト」では、青クエストで楽曲を探したり、緑クエストでより効率の良い方法を探したり、「攻略する」感覚で新しい楽曲を探してもらえたらなと思います。クエストを受けるとき、クリアしたときのコメントでは、面白いこと、変なことを言っているキャラもいるので、注目してみてくださいね。これからもまだまだ、クエストや隠し曲が増えていくのでお楽しみに！（まめしば）

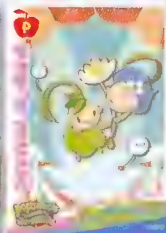
ジャンル	曲名	アーティスト	曲コメント	キャラ
ソナチネトロニカ	時を止める魔女	marino	コード進行がアバンギャルドなウィスパー系ポップス。つないだ手、放しちゃダメだよっ。	テテ・トト
マジックパス	ひみつの言葉	まじかるうに	この言葉を唱えれば、魔法の世界への扉が開く。さあ、みんなで一緒に♪	ひな
ちびっこアイドル REMIX	オトメルンバ♪ L.E.D.-G STYLE MIX	るるるSYSTEM remixed by L.E.D.-G	オトメルンバがまさしくGな感じでまたまた登場っ！るるる成分10倍増しでおとどけしますっ♪	MZD
J-ハードダンス	透明なエモーション	Tatsh feat. RUNA	『REFLEC BEAT』から登場！　あなたには心の色が見えますか？	トリニティ

ポプともと助け合おう♪

クエストイベント中の支援システムとして「おうえん」が用意されている。これは、プレイ終了時にポプともや、「おうえん」をもらったプレイヤーに「おうえん」することで、獲得可能な名声に少しだがボーナスが入るといったもの。赤クエストを出現させるためには、名声を上げてクラスをアップする必要があるので、積極的に応援し合おう！

「おうえん」してくれたポプともは応援画面で表示される。おうえんのお返しをしてあげよう。

「ポップンミュージックカード20」第二弾も稼働中！

集めて楽しむポップンミュージックカードの新バージョン（累計第五弾）が大好評稼働中。今回も『pop'n music 20 fantasia』のキャラクターはもちろん、今まで登場していないキャラクターたちもカード化されている。ここでは、その一部のイラストを公開。今回もレアカードは、ポップンイラストレーターたちによる描き下ろし！　ポップンファンなら集めない手はないぞ。

連続インタビューのラストは、人気コンポーザー96氏が登場!

今月は、ゲーム情報に加えて、本シリーズで大人気のコンポーザー96氏のインタビューを掲載!

GuitarFreaksXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

Pleasure Boxがvol.3へ!「XG3」はこれからが本番だ!

稼動から約二カ月。本作ならではの要素であるPleasure Boxは、現在vol.3、vol.4と進行している。vol.3では「チカラ」や「You can't do it if you try」「Endless cruising」が、vol.4では「MIDNIGHT SUN」や「螺子之人」がXGシリーズに合わせた新譜面になっているぞ。もちろん新曲もあるので、キーを集めて全解禁を目指そう。

また、5月1日からゲーム内でスタンプラリーを開催。プレイすると一日一個のスタンプが押され、スタンプがたまると「サンクスプレート」を始めとしたゲーム内特典が獲得できる。さらに、Extra Levelが4にアップし、新たなEncore楽曲が解禁! 新Encore楽曲はゲームミュージックファンお馴染みの桜庭統さんによるオリジナル楽曲「Hard distance」。桜庭さんらしい荘厳な雰囲気の楽曲になっており、上級者でもやり応えのあるテクニカルな譜面になっている。これにより今までEncore楽曲だった96さんの「Predator's Crypto Pt.1」がEXTRAとなり、プレイしやすくなったのでぜひプレイしてみよう。『ギタドラXG3』の本番はまだまだこれからだ!

スタンプラリーは一日一回。毎日プレイしてスタンプを集め、「サンクスプレート」やLive Pointなどの特典をもらおう。

『XG3』の秘密に迫る連続インタビュー Final

コンポーザー「96」インタビュー

――[illegible]本作で提供された楽曲について、それぞれお話をお願いします。

96 『XG3』では、現在のところ三曲です。そのうち二曲はロケテストにも収録されていました。まず、一曲は「SCREW DRIVER」。これはストレートなインストで、ややこしくなく、適度に難しい曲です(笑)。二曲目は「群青と流星」。前回の「衝動がえがいたどうしようもないストーリー」と同じく2B-Wavesに歌っていただきました。そしてもう一曲は「Predator's Crypto Pt.1」です。これはミドルテンポですが、ドラムの場合は両足を使ってドコドコする感じになっているので、両足を使う入門の曲としてはいいかもしれませんね。

――それでは、次に「[illegible]」についてお聞かせください。

96 これは、曲のタイトルが「パート1」となっているんですけど……詳しくは、今後のお楽しみということでお願いします(笑)。

――[illegible]

96 今回は「Restart」というSHOGOさんの曲に演奏で参加しています。曲はTAG君が作曲しています。彼の曲には、よくギターで参加させてもらっているので、今回も参加させてもらった感じです。あとは桜庭さんの「Hard distance」にもギターで参加させていただきましたね。

――[illegible]参加された経緯[illegible]でしょうか?

96 去年、植松伸夫さん、桜庭統さん、遊佐未森さんが出演した「ファンタジー・ロック・フェス」というライブイベントがあり、そこに僕も出演させていただきました。その会場で、「もしかして楽曲の依頼とかって大丈夫ですか?」とお聞きしたら「いつでも!」とお返事をいただきましたので、「ぜひお願いします!」という感じで話が進みました。

――[illegible]曲を聴いたときの印象[illegible]

96 期待通りでした! こちらのオーダーは「桜庭さんが出されているソロアルバムなどのように、いつもの感じでお願いします。」という内容だったのですが、もう完璧でして(笑)。いただいたときに桜庭さんから「こんなので大丈夫ですか?」といった感じのことを仰っていたんですが、「全然大丈夫です! これがいいんです!!」と即答しました(笑)。

――そこで、ギターとして参加することも、ご相談されたのですか?

96 普段、桜庭さんはベース、キーボード、ドラムのトリオで演奏されることが多いので、桜庭さんの方から「ギタリストの知り合いがあまりいないので、もしよかったらやってくれませんか?」というお話をいただき、参加させていただきました。

――実際演奏してみていかがでしたか?

96 難しかったです(笑)。それに今回は桜庭さんが「ぜひレコーディングも一緒にしましょう」と仰ってくださったので、目の前で弾かせていただきました。あの時はちょっと緊張しました(笑)。

――桜庭さんとの楽曲のやり取りなども、ご担当されていたようですね。

96 はい。そこで驚いたことがありまして……。桜庭さんは、今回の作曲のアイデア出しを2～3時間で終えたみたいなんですよ!

――えっ!? そうなんですか?

96 これには本当に驚きました。どうやら普段も、このくらいでアイデアを出されるようでして。ピアノを前にアドリブで弾き、それをデモで録っていってという感じで進行していくそうです。

――それでは、話題が変わりますが現在発売中の『XG3』のサウンドトラックで、ご自分の曲以外で注目している楽曲などについてお聞かせください。

96 個人的にはL.E.D.さんの「CHAIN REACTION feat. NO+CHIN」という曲がキャッチーで、それでいて激しくという感じでいいですね。後はAIKO OIさんの「Genesis Creation Narrative」が好きです。毎回、相当複雑な楽曲を作ってくれて非常にありがたいです(笑)。

――では最後に、読者へ一言お願いします。

96 今後も『ギタドラ』シリーズはサウンドのクオリティを常に上げていくことを目標にしていきますので、まずは本作を楽しんでください。あと、僕の「Predeters crypton Pt.1」の今後もお楽しみに(笑)。

96 プロフィール

REFLEC BEAT limelight ORIGINAL SOUNDTRACK & beatmania IIDX 19 Lincle ORIGINAL SOUNDTRACK 発売記念インストアライブ in タワーレコード渋谷店

イベント直後のL.E.D.、Qrispy Joyboxミニインタビュー

――イベントおつかれさまでした！ 終了直後ですが、今のお気持ちをお聞かせください。

L.E.D. 前回はイベントが無かったので、その分も、今回楽しんでいただけていたら幸いです。

Qrispy 今日は本当にたくさんのお客さんが来てくれてうれしいです。ありがとうございます。

――このイベントの準備や出演者の順番などはQrispyさんがご担当されたそうですね。

Qrispy そうなんです。サントラに収録されている人気曲を中心に盛り上がる構成を意識しました。また、新しい試みとして今回は猫叉Masterさんと僕とで、落ち着いた楽器の演奏も取り入れました。今までアコースティックな感じのものはありませんでしたが、そういったジャンルが得意な猫叉さんがいらっしゃるので、やってみようと思い取り入れたのですが、成功していたのではないでしょうか。

L.E.D. 今までは担当が居なかったので、これからも猫叉さんとQrispyにお願いしたいですね。

――『REFLEC BEAT』は早くも二枚目のサントラ発売ですね。手応えはいかがですか？

Qrispy 一作目から二作目が本当にあっという間でしたが、応援してくださる皆さんのおかげでここまでこられたと思っております。それに、『REFLEC BEAT』としては今回が初のライブでしたので、そういう意味でも、ずっと応援しいただいたファンのみなさまのおかげだったのではないでしょうか。

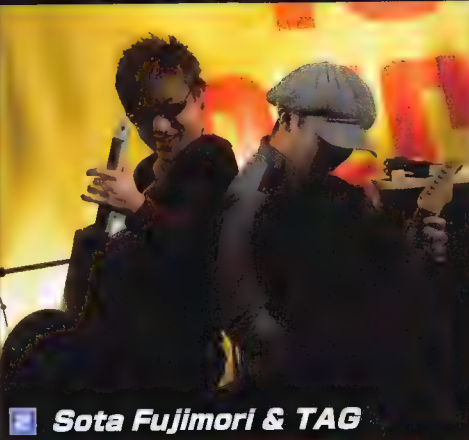
――ライブで言えば、『IIDX』はもう定番という感じのイベントになりつつありますね。

L.E.D. 『IIDX』は恒例になりつつあるかと思っております。今回は『REFLEC BEAT』とのコラボだったので、『IIDX』のイベントとは違う人たちも来てくれていたり、イベントの内容も違ったので新鮮でした。

――最後にファンの皆さんへ一言お願いします。

Qrispy 今後ともPOPな曲はもちろん、ちょっと違った色も出していこうと思っているので、2012年もQrispy Joyboxをよろしくお願いします。

L.E.D. 『IIDX』は今まで以上にいろいろと仕掛けていくので、今後もぜひよろしくお願いします。

1 DJ YOSHITAKA

2 Sota Fujimori & TAG

DJ YOSHITAKA 's Comment

タワレコライブお疲れっした 楽しかったてす！
タワレコライブお疲れっした 楽しかったてす！
DJ YOSHITAKAと紹介されてますか、使われてる写真か完全に
Vo. YOSHITAKAになっている件については、突っ込まずスルー
していただけますと幸いです

3 wac!?

個性全開のパフォーマンスで観客を魅了したコンポーザーたち

1 DJ YOSHITAKA は Qrispy Joybox と「HAPPY limelight」、「limelight world」、「Twinkle Wonderland」の三曲を披露。2「UNLIMITED FIRE」でギターを演奏したTAG。Sota Fujimori が「Fly Above」、「GRADIUS 2012」を続けて披露。途中TAG&Sota Fujimoriのキーボード&ギターセッションも見られた。3 Sota Fujimoriの呼びかけで登場したコスプレで登場した*spiLa*……ではなくwacらしき人物はSota Fujimoriとともに「prompt」を披露。4 Ryu☆による「Castle on the Moon」、「Mermaid girl（Ryu☆Remix）」のハイテンションナンバーで会場のテンションも一気にアップ！5 dj TAKAも飛び入り参戦。渾身の「Broken」を披露。会場は大歓声に包まれた。6 kors kは「Chain of Pain」、「Flip Flap」、「Wav U」と人気曲を立て続けに披露し、圧巻のパフォーマンスで会場を沸かせた。7 猫叉Masterと Qrispy Joyboxによる「call」からの「Last Hometown」は、ヒートアップした会場をクールダウンさせ、客席は染み渡る音色に聴き入っていた。8 HalkaはRyu☆とともに「Mermaid girl（Ryu☆Remix）」を披露。9 Mayumi MorinagaはL.E.D.と人気曲「恋する☆宇宙戦争っ!!」を披露。終始会場との掛け合いが入り、一体感のあるパフォーマンスを見せた。

kors k 's Comment

初めて猫叉さんと一緒にステージに立ったり、Sota君のステージに
ポンポンで飛び入り参加したり、とても楽しかったてす！ いつも以
上にみんなの熱気と一体感がすごかったインストアイベントでした！
次は今回来れなかったみんなとも会いたいな！ 待ってるぜ！

4 Ryu★

Ryu★ 's Comment

インストアライブに多数のご来場、まことにありがとうございました！ 青龍&Creampuff（Halka+moimoi）でのライブ、本当に盛り上がりました！ これからも皆さまによろこんでいただけるモノをつくってまいりますので、応援よろしくお願い致します！

5 dj TAKA

6 kors k

7 猫叉Master

8 Halka

9 Mayumi Morinaga

Steel Chronicle

スティールクロニクル

Text : OYZ

©Konami Digital Entertainment

強敵、第6変体登場！ 新たなエネミーをせん滅せよ！

スティールクロニクル
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法 ：Lグリップ＋Rグリップ
■発 売 日 ：稼働中（2011年12月7日）
■使用基板 ：—

今月は、アップデート内容の紹介に加え、第5・6変体のバトルをワンポイント攻略を紹介！

さらにスーツタイプ追加！ ハウンドアイテムキャンペーンも見逃すな！
4月アップデート内容をチェック！

合計二回実施された4月のアップデートでは、ゲームシステムやエネミー、ハウンド関連など、さまざまな内容が更新された。

中でも注目は、ハウンドクラスにX（カイ）の上位クラスとして、Δ（デルタ）クラスが追加された点。このクラスより右ページでも紹介している、巨大エネミー第6変体との戦いが開始される。また、ランクアップには、今まで通りの経験値をためるのではなく、DP（デルタポイント）というポイントを稼ぎクラスを向上させる。このDPはプレイ内容によっては、ポイントがマイナスされ、定数減少するとクラスダウンしてしまう。まさに、上位プレイヤーたちの、選ばれし最高クラスといえるだろう！ このほかの変更点もポイントごとに紹介していくぞ。

突撃Ver.3.0
はやくも、新たなスーツタイプが追加！カートリッジ装填数の拡張や、シール自動回復システムも搭載されている。

期間限定ハウンドアイテムを獲得！
GWパイレーツキャンペーン開催

5月8日（火）までの期間限定で、ハウンドたちが海賊に変身するゴールデンウィーク限定「GWパイレーツキャンペーン」を開催！

期間中に、ミッションを最後までプレイし、ゲーム内のスタンプをためることで、限定ハウンドアイテムが入手可能となる！ このイベントでしか入手できない貴重なハウンドアイテムは見逃せない!!

新ミッションタイプ　アドミラルエッグ殲滅ミッション

このせん滅ミッションの目的は、リアギディの背中に寄生したクラスアドミラルの卵を規定数せん滅すること。卵はリアギディに寄生しているので、素早く逃げ回り、時には帯電しつつ駒のように攻撃してくることもある。上に乗った卵を攻撃すると外殻が段階的にはがれ、最終的に破壊可能。ただし、連続して攻撃しないと外殻が再生されるので注意が必要だ。

正面に見えるのがリアギディに寄生した卵。外殻を剥がすと弱点が露出し大ダメージを与えられる。素早く逃げ回るので広範囲に攻撃可能な武器が有効だ。

攻略はもちろん、描き下ろしイラストや設定資料やなどのデータも網羅！
スティールクロニクル プレイヤーズガイド発売中！

『スティールクロニクル』の攻略ムックが、アルカディア編集部より絶賛発売中！

本作の基本を一から学べる基礎講座や、各スーツの特性や武器、エネミー、ハウンドアイテムなどの詳細なデータはもちろん、ここでしか見られない貴重な設定画や、資料、さらにキャラクターデザイナー凪良氏による描き下ろしイラストも見開きの特大サイズで掲載。特典は本誌限定のハウンドアイテムだ！ 全ハウンド必見の一冊を見逃すな!!

四種類のカラーバリエーション付き！

通常、巨大エネミー攻略ページでは、攻撃パターンの攻略はもちろん、弱点やHPなどの、普段のプレイでは分からない詳細なデータも掲載！

スティールクロニクル プレイヤーズガイド
発売日:発売中／付録:限定ハウンドアイテムコード

Steel MEMO **Δ（デルタ）クラス補足:** Δクラスでは、ストイックなプレイヤーに向けての内容が追加されている。ブレイクダウンの制限回数を自分で設定してミッションに出撃する「ブレイクダウンリミット」は、出撃前に自分でブレイクダウンの可能回数を設定し、その回数によってDPの獲得数が増減する。そして、この回数を超えてしまうとミッション失敗となってしまう。ハイリスク&ハイリターンを狙うかはプレイヤー次第だ。

攻撃のバリエーションが増えて、動きがより多彩になった巨大エネミーを倒せ!

第5・6変体ワンポイント攻略

巨大エネミーの変体による変化

巨大エネミーは、第4変体から第5変体になると、棘などが生えて見た目が凶悪になる。そればかりでなく、新しい攻撃パターンが増えるので、大きく変わった印象を受ける。一方、第5変体から第6変体はパワーアップ版。攻撃パターンに変化はないものの、嫌らしい攻撃やダメージの高い攻撃の頻度が上がる、といった具合になる。

第5変体で各攻撃パターンの対応策を練っておけば、第6変体のボスにも対応できるぞ。なお、第6変体は体力も多め。タイムオーバーにならないためにも、被弾によるロスをなくそう。

ギガンテウス

巨大な角と背中には棘の生えた凶暴な外見に変化。攻撃パターンもそれに恥じない強力なものが増えた。

ソニックブームは真横に緊急回避で避けろ!

被弾率が高いのは、前脚のなぎ払いとともに発生するソニックブームと呼ばれる衝撃波。スピードの速い衝撃波が扇状に進むので、ブースト移動で避けきれない場合が多い。

そこで、衝撃波を避けるには、緊急回避がオススメ。とはいっても衝撃波のスピードが速くタイミングもシビア。なぎ払いの前兆である前脚を振り上げた動作を見て、緊急回避を入力すると成功しやすい。

衝撃波はスピードが速いゆえに、攻撃持続時間が短い。振り上げた前脚でタイミングを計れば、緊急回避で避けることが可能。

ブレマニウス

胞子をまとったブレマニウス。毒々しい見た目に似合った瘴気をまき散らす攻撃に注意だ。

毒ガス攻撃は、離れて戦うのが基本!

毒ガスを放出するパターンは二つ。一つ目はブレマニウス自身が放出する場合。地中に潜る動作や出現する動作、殻をまとった状態の回転攻撃など、ほかの動作と一緒にまき散らす。

二つ目は攻撃を受けて胞子が破壊された場合。殻のある第一形態では、水色の窓のような模様が該当の部位。第二形態では弱点のお尻を攻撃されると毒ガスをまき散らす。どちらも離れて戦うのが基本となる。

自ら放出する毒ガスは広範囲で色が薄い。一方、攻撃されて胞子が破裂した際の毒ガスは、範囲は狭く、色の濃いのが目印。

ヘカトンケイル

強力な尻尾レーザー攻撃が二種類追加。特徴的な前兆があるので、覚えて対応しよう。

尻尾から放たれる、四方向回転レーザーがに注意!

レーザー攻撃は複数ある脚を波状にして地団駄を踏むのが前兆モーション。この後は尻尾を振り上げて、3WAYレーザーか四方向回転レーザーを放つ。3WAYレーザーは前方が危険地帯なので側面に回り込む。一方、四方向回転レーザーは、全方位に攻撃する。半径を変えながら攻撃するので、はじめは安全でも、後半には攻撃が届く場合がある。徐々に間合いを離し、距離を取るといい。

尻尾を振り上げてのレーザー攻撃は威力が高いものの、本体が動かないので頭に狙いをつけやすい。実は攻撃のチャンスなのだ!

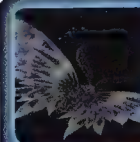
ニーズヘッグ

大ダメージの攻撃パターンが追加されたが、大きな前兆モーションがあるので、それを覚えて対応しよう。

連係最後のランダム爆発に注意して立ち回れ!

注意したい攻撃パターンは二つある。一つ目は黒いガス→ジャンプ→着火→ランダム爆発といった一連の連携攻撃。特に最後のランダム爆発は威力が高いので、あらかじめ間合いを離すのが無難。

二つ目は、高空にジャンプし回転、着地の振動で攻撃する技。これには着地地点から離れるのが理想。間に合わない場合は、タイミングを合わせてジャンプで避けよう。

黒いガスを放出したら、最後は必ずランダム爆発を起こす。それまでに間合いを離して、爆発地点から遠ざかろう。

フレズベルク

第1変体から危険な攻撃パターンを持つフレズベルク。中でも危険な攻撃パターン順に攻略していく。

分身を消すのを第一に立ち回ろう!

一番危険なのが分身攻撃。これを放っておくと、何体ものフレズベルクから攻撃を受ける。分身は体力が低いので、優先的にせん滅しよう。

次に危険なのは超音波。くらうと視界がジャミングされる。範囲外に離れるか敵の真下に移動するといい。

最後は突風攻撃。前兆で風を集めるので、タイミングが合えば緊急回避で避けられる。第5・6変体になると強力な突風攻撃が加わるので注意。

分身は本体よりも若干小さい。そして、本体はミニマップにボスとして映るが、分身は映らないことでも見分けられる。まずは分身を攻撃だ。

ギガンテウス補足: 周囲にまき散らすピンク色の爆弾。ピンクの玉自体には攻撃判定は無いので当たっても問題ないが、爆発する瞬間に攻撃判定が出るので、その時は接近しないようにしよう。

ニーズヘッグ補足: 黄色いガスと黒いガス。どちらもプレイヤーをサーチした場所とニーズヘッグの周りの二カ所に出現する。つまり、止まっていると前者をくらうので、なるべくブーストで移動しよう。

4月から新機能の追加や機能改善が実装された『Ver.A Rev.4』が稼働した本作。今回はその追加要素を中心に紹介!

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リズムアクション
■操作方法	タッチパネル+4ボタン
■稼働日	稼動中
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワーク	ALL.NET

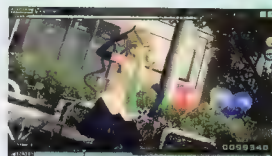
新モジュールと新スキンも追加! 「ver.A Rev.4」稼働開始!

プレイヤーの意見を取り入れた細かな機能変更や新機能の追加などが実装された『ver.A Rev.4』。変更点を挙げていくと、「ボタン音の音量調整機能追加」、「称号プレートの設定機能追加」、「称号エフェクト追加」、「ボタン音の追加」、「ソングセレクターソートルールの変更」、「称号上書き設定に設定項目を追加」などがある。どの変更点もプレイヤーにとっては痒いところに手が届く変更が多い。よりユーザービリティが向上した『ver.A Rev.4』で、もっと本作を楽しもう!

称号プレートの設定が可能になったことでカスタマイズ要素が広がり、よりプレイヤーの個性が打ち出せるようになった。

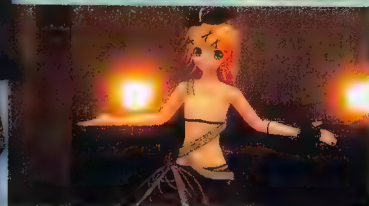
ボタン音の音量調整機能もうれしい変更点。これはヘッドホンの音量と同様にプレイ中でも変更が可能だ。

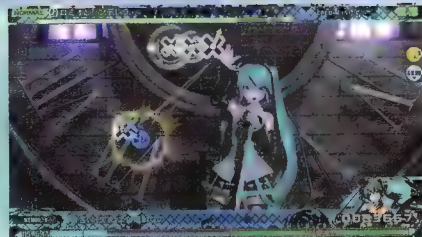
追加モジュール紹介!

機能変更や機能追加だけでなく、今回はモジュールも複数追加されている。『ver.A Rev.4』の稼働時にも数種類追加されたが、それとは別に今回はミクさんのパッチワーク、ミクさんとルカさんのコンフリクト、そしてリンちゃんの陽炎を掲載している。どのモジュールもキャラクターに合っていてとても可愛らしい。VPをためてぜひ手に入れよう!

パッチワーク
designed by りょーの

コンフリクト
designed by redjuice

巡音ルカ
コンフリクト
approved by redjuice

陽炎
designed by riria009

追加された新たなスキンでプレイ画面を彩ろう！

さまざまなデザイナーが一同に会した、計11種類の新スキンが追加され、カスタマイズの幅がさらに広がった。ここでは今回追加された新スキンのデザインとそのデザイナーを一挙公開。キミが気に入ったスキンを見付けたらぜひDIVA.NETで購入し、カスタマイズしてみよう。スキンはいずれも100vpで購入可能できるぞ。まだDIVA.NETを利用したことがないというプレイヤーは、新規カード登録によるvpのプレゼントもあるので、この機会に登録してみてはいかがだろうか。自分の好みに合わせたモジュールやスキンで画面をカスタマイズしていけば、プレイがさらに楽しいものになるはずだ！

今回追加されたスキンを含め、スキンは数多く配信されている。DIVA.NETで購入・設定し、プレイ画面を彩るのだ！

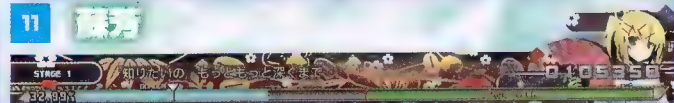
6 Sporty! -LUKA-

7 きのこDEかんとりー

8 歯車ウォールアート

9 純情バタフライ

10 青い月夜に

11 蘇芳

番号	スキン名	デザイナー
1	Append -MIKU-	オサム
2	Flower Garden	nezuki
3	MARINE	まくら
4	My New Song	あんこ
5	Sentimental Evening	りょーの

番号	スキン名	デザイナー
6	Sporty! -LUKA-	村上ゆいち
7	きのこDEかんとりー	たまご
8	歯車ウォールアート	南方研究所
9	純情バタフライ	riria009
10	青い月夜に	NEGI
11	蘇芳	田村ヒロ

開発チームからのコメント

4月に[illegible]されたモジュール「桜ミク」の[illegible]を一つ。「桜ミク」モジュールは、マスターアップ前に実装しよう！と決めてから、[illegible]デザイナーの[illegible]が2～3日で仕上げたという逸品です。なぜそんな短期間でできたかというと「こんなこともあろうかと準備してた」という（笑）。もちろん手抜きではありません！ 春にピッタリの可愛いモジュールですので、ぜひ一度使ってみてください。

また11名の社外クリエイターのみなさんにご協力いただき、新しい「ゲーム画面用スキン」を追加いたしました。今回はキャンバスのサイズを調整し前回よりもスリムなデザインになっています。これもかわいいですので、こちらもぜひお試しください。

開発チームは、相変わらず今後のために、モリモリと新曲制作やモジュールの制作、[illegible]を頑張っていますので、今後の情報をお待ちいただければと思います。

さて DIVA Arcadeですが、もうすぐ2回目の[illegible]を迎えようとしています。これもひとえに、ゲームをプレイしてくださるお客様のおかげ！！ DIVA.NET等でお送りいただいたご意見やご要望はすべて目を通しておりますので、引き続き、[illegible]に思いのたけをお送りいただければありがたいです。さらにパワーアップさせるべく毎日頑張っておりますので、今後の「初音ミク Project DIVA Arcade」の進化にご期待ください！

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー
ネオジオランド

SNKプレイモアの最新情報を毎月お届けするのが、当方「ネオジオランド」コーナー！　今回はSNK格ゲーファンなら見逃せない、夢のバトルとコレクションが楽しめるソーシャルゲームの情報を紹介するぞ。

SNKキャラクター集結！　夢のチームで闘えるソーシャルゲーム登場！

歴代SNK格ゲーキャラが、カードバトルで大活躍！　10名のファイターが入り乱れて闘うぞ！

SNKドリームバトル

■メーカー	：SNKプレイモア
■料金	：基本プレイ無料、アイテム課金制
■配信日	：配信中
■対応機種	：Docomo、au、SoftBank／Flash Lite 1.1以降対応フィーチャーフォン ※一部機種を除く

基本無料で遊べるカードバトル開戦！

本作『SNKドリームバトル』は、プレイヤーがクエストをこなしていくことで歴代SNKキャラの「ファイターカード」を集め、対戦していくソーシャルゲーム。登場するカードは200種類以上にもなり、手に入れたカードから10枚を選んで自分だけのカードデッキを作ることができるぞ！

さらにファイターカードは不要なカードと合成することで、能力がより強化される。定期的に開催される大会イベント「KING OF FIGHTERS」に向けて、カードデッキを限界まで強化していこう！

本作のための描き下ろしイラストも多数！

カードラインナップの中には、本作のために新規で描き下ろされたオリジナルイラストカードも！　SNKファンなら何としてもコンプを目指すべき!?

属性や能力を考えたり、好きなキャラだけで組んだりと、デッキの組み方は自由！　同じカードをリーダーとして使い続けると信頼度が上がる、キャラ愛を反映できる機能も!?

クエスト中にファイターが「覚醒」すると、一定時間、強化状態に！　信頼度が高いと覚醒能力も強化されるぞ。十分な育成で覚醒をさせて、ほかのプレイヤーやボス敵に挑め！

自分だけのドリームチーム結成！

意外なキャラも多数参戦しており、カードを集めるだけでも楽しい！　対戦に勝っていけば、よりレアなカードも入手可能だ！

プレイするにはまずGREEへ登録！

『SNKドリームバトル』をプレイするには、まずはソーシャルゲームSNS「GREE」に会員登録する必要がある。こちらも無料ですぐにできるので、右QRコードからアクセス！　なお、スマートフォン版も5月下旬から配信予定なので、乞うご期待！

CAPCOM すべての闘う男たちに贈る カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！

ファイティングジャーナル Vol.9

Topic アップデート

『ストクロ』DLC続々追加中!

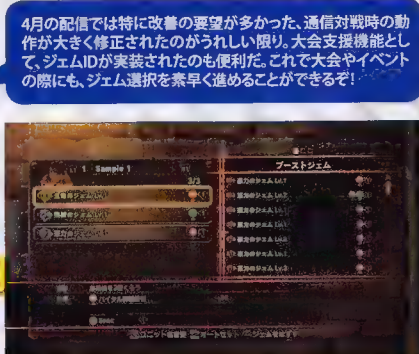
『ストリートファイター』シリーズと『鉄拳』シリーズの、夢のクロスコラボレーションが話題の『ストリートファイター X 鉄拳』(Xbox 360/PS3版好評発売中)に、よりプレイ環境や対戦を改善するダウンロードコンテンツが登場！ 基本システムの部分のアップデートデータはすべて無料でダウンロードできるので、ネット環境がある人はすぐにでもダウンロードしておこう。

特に4月のアップデートで注目すべきは、通信対戦時の機能の改善。音飛びで対戦に集中できなかった人は、必ずこの修正パッチを当てるように！ 今後もダウンロードコンテンツは続々配信されていく予定なので、公式HPなどでもチェックを欠かさないでほしい。

通信機能が改善！

大会支援機能も追加！

無料

ジェム選択時に方向キーの左右で、直接番号を指定して選択できる！ 愛用のジェムのIDはメモしておこう。

4月の配信では特に改善の要望が多かった、通信対戦時の動作が大きく修正されたのがうれしい限り。大会支援機能として、ジェムIDが実装されたのも便利だ。これで大会やイベントの際にも、ジェム選択を素早く進めることができるぞ！

追加キャラクターカラーパレット

無料

追加プリセットコンボ枠

無料

キャラクターカラーのパレットが「追加カラーパレット」二つ、「スペシャルカラーパレット」一つの計3セットが追加！ コンボを登録できるクイックコンボのプリセットも、各キャラごとに三つ追加された。

対戦時に選べるカラーバリエーションや、クイックコンボの幅がこれで大きく広がった。早速対戦で試してみよう！

コラボコスチューム配信中！

有料

各キャラごとの意外すぎる衣装は、キャラ単体では100円(PS3)／80MSP(Xbox 360)、各作品枠キャラごとのセットは1300円／1040MSPで購入できるぞ。

連載まんが さくらさんはりきる！ 「ついにこの日が！」 マンガ:木末春人(http://fruhling.suppa.jp/)

カプコン綾野P(プロデューサー)の激闘コラム

profile:
『スーパーストリートファイターIV』ではアシスタントプロデューサーとして活躍。2012年4月より『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360/PS Vita)のプロデューサーに就任。

アルカディア読者の皆様、こんにちは！ PS Vita版『ストリートファイター X 鉄拳』プロデューサーの綾野です。前任の"おのちん"にかわって、新しく『ストクロ』を担っていくことになりました。

彼は格闘ゲームをこれまでと変わらず引っ張って行くキーマンには変わりないですが、格闘ゲーム以外……つまり、カプコンのすべてのタイトルを担っていく役割へと変わりました。

僕はこれまでアシスタントプロデューサーとして『ストリートファイター』シリーズに関わってきましたが、PS Vita版『ストクロ』はこれまで以上に気合いを入れて頑張っていきたいと思います。おのちんと変わらぬご声援よろしくお願いします。

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第三十六回

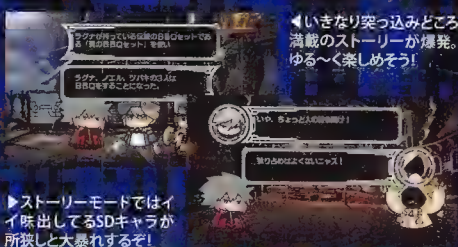
ASW風林火山

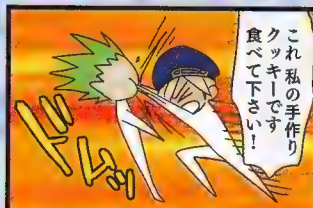
PSP®版『ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド』その新たな魅力にせまりまくる!!

ブレイブルー　コンティニュアムシフト エクステンド
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：２Ｄ対戦格闘＋ヴィジュアルノベル
■発売日：2012年5月31日
■価格：通常版:5,040円(税込)/DL版4,500円(税込)
ダブルパック(数量限定生産):6,279円(税込)

5月31日に発売予定のPSP®版『BBEX』。今回搭載されるクイズモード、「BBQ（BlazBlue Quiz）」モードについてはすでにお伝えした通りだが、この「BBQ」モード、ニコニコ動画内で配信されているWEB番組、「ぶるらじW（ワイド）」のメインパーソナリティとしておなじみのラグナ、ツバキ、ノエルの中から一人を選択してプレイできるのだ。また、「BBQ」モードからさらに「ストーリーモード」と「サバイバルモード」のどちらかを選ぶことが可能で、出題数はなんと1000問以上というからオドロキ。さらにほかの機種で発表されていた追加コンテンツを4200円分も搭載しているほか、ギャラリーモードにはここでしか見ることができないイラストも多数収録されているとか。こちらも必見だ。

ギャラリーモードには、ほかの機種で発表されたものから大幅にイラストが入れ替えられているとのこと。どんな美麗なイラストが楽しめるのかワクワクだ。

◀いきなり突っ込みどころ満載のストーリーが爆発。ゆる～く楽しめそう!

▶ストーリーモードではイイ味出してるSDキャラが所狭しと大暴れするぞ!

完結

有馬七助

カオスコード
■メーカー：F K DIGITAL
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2012年初夏
■使用基板：RINGWIDE

ヒカル
■誕生日:4月17日　身長:179cm　体重:71kg
血液型:AB型　趣味:アニメ、漫画鑑賞
好きなもの:限定版　嫌いなもの:安価での再販
格闘スタイル:拳法全般

ここにたどり着いてから、どれだけの時が過ぎただろう……。いくつもの夜を越え、気の遠くなるほどの行列に耐え、そしてついに目当ての限定フィギュアを手に入たヒカル。この上無い程の歓喜と、寝不足・空腹から来るテンション。それは、さながら狂気のように……。しかしそれでいて静かに……。

ヒカルの奥に眠る「何か」を目覚めさせる。

――覚醒。

今の彼は、穏やかな心を持ちながら激しく萌え狂う一匹の鬼。

異色格闘ゲームにまさかの新キャラ(?)登場!!

人類があみだした新エネルギー、「カオティクス」をめぐる闘いを、個性豊かなキャラクターたちが紡ぐ「カオスコード」。その独特な世界観と確かなゲーム性で熱狂的なマニアをも生み出した本作に、今夏新キャラクターが登場する! その名も「MGヒカル」。本作の主人公的な立ち位置であり、スラムの貧しい人々を救いたいと考えていたはずの彼の行く末は……? 順次ロケテストが開催される見込みとのことで、本誌ではその情報が入り次第、続報をお届けしていく予定だぞ!

EXAMU-EXTRA! Vol.36

エクサム エクストラ！

『アクアパッツァ』出展元タイトルの『ToHeart』シリーズについて、アクアプラス鷲見さんとエクサム林さんにお話をうかがいました！

ギャラリーEX PLUS

げっつ☆先生 今回タマ姉を描かせていただいたからには、愛佳と綾香しか目に入らないなんて口が裂けても言えません！ るーるーるー。

出典タイトル情報

春の高校を舞台に、学園生活を送る恋愛アドベンチャーゲーム『ToHeart』シリーズ。PS3版『ToHeart2 DX PULS』では『ToHeart2』に加え、追加ヒロインの加わった『ToHeart2 AnotherDays』も遊べるという豪華仕様。マルチや芹香の登場する『ToHeart』は、現在PSP版が発売中だ。またこのほかに、派生作となる『ToHeart2 ダンジョントラベラーズ』もPSPで発売中。原作が気になったプレイヤーはぜひチェックしてみよう！

(右) ToHeart2 DX PLUS
発売日／発売中
機種／ PlayStation®3
(左) ToHeart PORTABLE
発売日／発売中
機種／ PlayStation®Portable

コンシューマー発売記念！ アクアパッツァの"もと"に迫る！ AQUAPAZZA 出典タイトル EX

──環のアイアンクローは目を引きますが、原作にもある要素なんですよね？

鷲見 原作では、弟の雄二へお仕置きをするときに、環がアイアンクローを掛けるんですよ。そこをフィーチャーして、『アクアパッツァ』でも使うことになりました。文武両道のキャラクターでしたので……。といっても、格闘技ができるほどだったかというと難しいところですが（笑）。

林 スポーツ万能のタマ姉は、何でもこなすんですよ（笑）。原作でお仕置きをアイアンクローにした理由って、何かあったんですか？

鷲見 シナリオの流れで、ライターがそう書いていたんですよ。ことあるごとにアイアンクローが出てくるので、専用の立ち絵も作ることになった感じです（笑）。

林 本来、アイアンクローは雄二にしか使わないものなんですけどね。

鷲見 そこはまあ、対戦相手にお仕置きをしているということで（笑）。

林 効果音も原作だと、ギリギリと締め付けるようなすごく痛そうな音なんですよね。『アクアパッツァ』では聞こえやすさや、分かりやすさを考慮した"よく通る音"にしたのですが、音だけ聞くと原作の方が破壊力ありそうですよ（笑）。効果音以外にエフェクトなども、"格ゲーの気持ちよさ"を表現するように心掛けました。

──ほかキャラについてですが、原作では愛佳は本を投げていませんよね？

林 いや、『アクアパッツァ』でも重い本を持って転んでいるだけなんですよ（笑）。

鷲見 愛佳の攻撃はすべてアクシデントなんです。本人はつまずいたり転んだりしているだけなんですが、その流れで本を飛ばしちゃったり本棚を倒してしまう（笑）。

林 当て身技の「あたしの隠れ家です」は、顔の前の本だけ本棚から先に落ちるのですが、あれは原作のイベントシーンの再現なんです。もちろん原作では全然そんなシチュエーションではないのですが、その絵だけを再現するために、細かい演出を入れました（笑）。

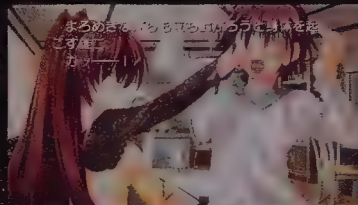
鷲見 このみの必殺カレーなんかもすごいことになってますよね（笑）。

林 出来上がったものを見て、僕もびっくりしました（笑）。

鷲見 「絶妙なバランス感覚!?」も、原作で橋の欄干を歩くシーンの再現ですよね。

林 あの技も開発段階では、バランス感覚がいいからといって空中で人を踏み付けるのはどうなの!? といった意見があったりしたんですよ（笑）。

──原作を遊んだことの無いプレイヤーに向けてひとことお願いします。

鷲見 『ToHeart』シリーズは、恋愛アドベンチャーをプレイしたことの無い方でも遊びやすいと思いますので、興味を持たれた方は、ぜひ手に取ってみてください。

鋭い視線と超絶威力のアイアンクロー。その衝撃は、原作でもプレイヤーたちを震え上がらせた(笑)。

闘劇2012選出について

──それでは、次に二年連続、闘劇タイトルとなったご感想をお願いします。

鷲見 アクアプラス作品のファンの方だけでなく、格闘ゲームプレイヤーにも遊んでいただけていることだと思いますので、とてもうれしい限りです。

──今回は2on2のタッグ戦となりますが、注目されている点などはございますか？

林 ペアとなるプレイヤー同士とパートナーキャラの組み合わせで、四人のキャラクターが出てくることになるのですが、その組み合わせをどうするのかという点です。

また、対戦チームとの勝敗が並んだときには勝利したプレイヤー同士による代表戦となるので、それを見据えた作戦も見ものだと思います。相手チームの先鋒を読んで特化したキャラを持ってくるのか、それともまんべんなく闘えるキャラを持ってくるのか。その辺りの心理戦も楽しみの一つですね。

鷲見 前回は愛佳だけが本選出場を逃してしまいましたが、今回はチームメイトとの連携によって上位に食い込んできてほしいと期待しています。

林 まだプレイされたことの無い方は、ゲームセンターや家庭用版で遊んでみることで、より闘劇のすごさを体感できると思います。まずは一度遊んでみてください！

68ページでは、闘劇予選に備えた「アクアパッツァ」新キャラ攻略を掲載中！

十七戦目　関東最強『メルブラ』プレイヤが決まる!

熱い闘いが繰り広げられた「関東最強決定戦SP」は、3月24日に「高田馬場ゲーセン・ミカド」にて決勝大会が開催された。今回は大会主催者「キラ」さんによる激闘レポートをガッツリとお届けします!!

今月末は、幕張へGO!

※4月28日 ニコニコ超会議で『東方非想天則』大会「東天騒」開催!!

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

「関東最強決定戦ＳＰ」開催！　頂点に輝いたチームは!?

「関東最強決定戦SP」は、1月より東京、千葉、神奈川、埼玉の14店舗で開催された予選大会に優勝して選ばれた本選大会出場者チームと、当日予選上位2チームを加えた計16チームによって争われる『メルブラ』の3on3トーナメントバトルだ。

当日予選には何と24チームがエントリー。70人を超えるプレイヤーから放たれる「自分たちのチームが抜けるんだ」という気迫と熱気に包まれる中、当日予選が開始された。その結果、激戦を勝ち抜いた「千葉って言いにくいよね」「ソイヤは星になった」の2チームが本選の出場切符を手に入れた!

関東の『メルブラ』シーンも超アツいぜ!

大会独特のプレッシャーと全国のプレイヤーの視線を意識させられる中での闘い!

ハイレベルな試合からは、学ぶことも多い。プレイヤーの熱い視線がモニターに注がれる。

16チーム、総勢48人が出そろい、いよいよ決勝大会が始まった！　本戦は全試合の模様をインターネットで生配信。関東最強を決める数々の熱戦を会場参加者と全国の『メルブラ』ファンがリアルタイムで観戦し、その時間と興奮を共有した。

関東の上位プレイヤーだけで競われるトーナメント戦は、一つひとつの試合のレベルが高く、どちらのチームが勝つか予測することは不可能。『メルブラ』では一つのミスで一気に切り返され、逆転負けをすることは珍しくないのだ。「一度負けたら終わり」というトーナメント戦特有の緊迫した試合を勝ち抜き、決勝戦へ進出したチームは「関東最強」、「シルバーコレクター」。予選初戦で抜けたチームと、最終予選で抜けたチームという対称的な2組によって決勝が競われた。

まず試合の主導権を握ったのは「シルバーコレクター」だった。先鋒のオヤシロ(琥珀)が「関東最強」を一人で大将まで追い込む。このまま一人で優勝を決めてしまうのかという空気が流れ始めた三試合目……「関東最強」の大将・レオ(ワルク)がオヤシロと激戦の末に勝利をもぎ取ると中堅・RYU(ワラキア)、大将・新屋(制服秋葉)を倒し、“逆3タテ”で激戦を制した。名実ともに「関東最強」の称号を手に入れたのはかんな(リーズ)選手、かいまーと(軋間)選手、レオ選手(ワルク)の3選手。優勝おめでとうございます!

優勝「関東最強」

かんな選手　レオ選手　かいまーと選手

大会主催者「キラ」さんからのメッセージ

あっという間の二カ月でした。私自身、大きな大会を開催するのが初めてでしたので無事開催することができるのだろうかという不安がありましたが、『MBAACC』プレイヤーの方々に支えられて「関東最強決定戦SP」を成功という形で終わらせることができました。今後の大会も考えていますので、そのときもよろしくお願い致します。

参加されたみなさん、本当にありがとうございました。

「関東最強決定戦SP」
【URL】 http://saikyo.ni-moe.com/

ハイドラGP公式ページはこちら!　http://hydragp.info/

NESiCAxLive STATION Vol.4
ARCADIA × TAITO

NESiCAxLive NEWS

今月は、NESiCAxLiveに新たに加わったアライアンスカンパニーと2タイトルを紹介していこう。

「FOXBAT」は、『カオスブレイカー』の開発メーカー、「RECOM」は、『カオスブレイカー』の家庭用移植版『ダークアウェイク』の版元だ。下で紹介している通り、まずはこの2タイトルを引っさげて参入！　今後のタイトルに期待したい。

「M2（エムツー）」は、NESiCAxLiveで配信予定タイトルの開発メーカーだ。「エレベーターアクション」などの過去の名作の移植が予定されているとのこと。さらに、次号では今回紹介できなかったアライアンスカンパニーとタイトルを紹介予定！

カルトな人気を誇る対戦チームバトルゲーム『カオスブレイカー』が、満を持してNESiCAxLiveに登場!?　何はともあれ、友達とプレイしてみることを強くオススメしたい!!

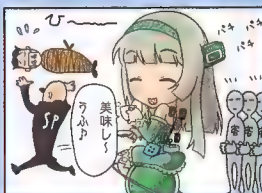
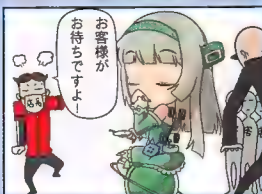
新規参入の三社

株式会社フォックスバット
FOXBAT

株式会社レコム
RECOM

有限会社エムツー
M2

『カオスブレイカー』の家庭用移植調整版『ダークアウェイク』を、NESiCAxLive用に逆移植！　尖ったゲーム性は健在!?　アイテムを駆使して戦おう？

DARK AWAKE The king has no name

フジPからのひとこと

いよいよ闘劇2012の予選が始まります！　各地で開催される闘劇予選にぜひご参加ください。
さて、今回はNESiCAチームに寄せられる質問に対する回答をQ&A形式でお答えしたいと思います。

Q NESiCA（ネシカ）って何ですか？

A NESiCAとは、NESYS Intelligent Card（ネシス インテリジェント カード）の略で、共通ICカードの名称です。
NESiCAxLiveなど、NESiCAマークの付いたゲームであれば、1枚のカードで複数のゲームをプレイできます。もちろん、カードが無くてもゲームは遊べます。

Q NESiCAxLive（ネシカ　クロス　ライブ）って何ですか？

A NESYS回線を使ったコンテンツダウンロード（配信）システムのことです。
筐体の設定により、自分が好きなゲームを選んでプレイできます。
また、NESiCA（共通カード）を使って、データの保存やキャラクターの購入、色の変更なども可能です。※NESiCAに対応したゲームに限ります。

Q NESiCA（共通カード）を無くしました。データの引き継ぎはできますか？

A NESiCAは再発行可能です。新品（未使用）のNESiCAを準備し、公式Webサイトのnesica.net（http://nesica.net/）にログインし、手順に従って入力をしていくとデータが引き継がれます。
詳しくは、nesica.net内のNESiCA再発行予約→NESiCA再発行の手順をご覧ください。

公式WebサイトQRコード

Q NESiCAxLiveってどこに設置されていますか？

A nesica.net内の【店舗一覧・検索】で最寄りの店舗を検索出来ます。
また、GPS対応の携帯電話やiPhoneなどを使ったGPS検索も可能です。

Q 配信されているはずのゲームがゲーム選択画面に表示されていません。

A nesica.netの配信ゲーム情報に【シングル台専用】と書かれているタイトルは、対戦台のゲーム選択画面に表示されません。
【店舗一覧・検索】でシングル台の設置店舗を検索してみてください。

藤本 貴文　「NESiCAxLive」や「TAITO Type X」シリーズを手掛けるチーフプロデューサー。

NEXT CHARACTER

花京院・アナスタシア
性格：天然　お嬢様
特技趣味：ピアノ　バイオリン
年齢：16歳
得意ジャンル：パズル

LOST SAGA®

格ゲーとのコラボ情報を今月も!!

今回もパソコンで簡単に始められるオンライン対戦ゲーム『ロストサーガ』のコラボ情報をお届けする。まさかのプレミアムキャラクター復活で盛り上がる!!

ロストサーガ
■メーカー：CJインターネットジャパン
■ハード：PC(日本語版Windows XP(32bit) /Windows Vista(32bit) / Windows 7(32bit/64bit))
■ジャンル：オンラインアクションゲーム
■操作方法：キーボード(ゲームパッド対応)
■発売日：正式サービス中

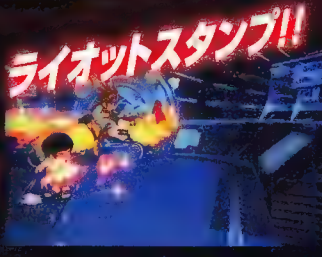
オンライン対戦ゲームにおなじみの2キャラが復活!!

SOL BADGUY
LOST SAGA
GUILTY GEAR

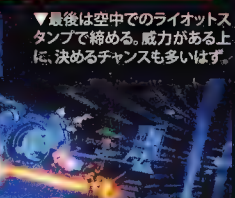
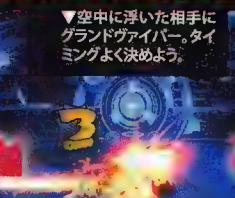
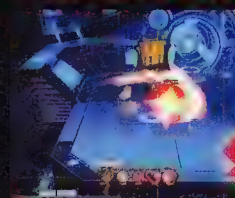
プレミアムヒーロー ソル=バッドガイ!!

オンライン対戦ゲーム『ロストサーガ』にて昨年に登場し話題となったプレミアムヒーロー、ソル=バッドガイが帰って来る!! 登場するのは2012年4月26日（木）定期メンテナンス終了後～2012年6月21日（木）定期メンテナンス開始前までで、導入先はWebガチャ2号機となっている。『ギルティ』シリーズファンならずとも要チェックだ!!

『ギルティ』シリーズでおなじみの必殺技は本作でも健在。技の性能も『ギルティ』に準じているものが多いので、格ゲーに精通したアルカディア読者ならいきなり連勝なんてできちゃうかも!?

グランドヴァイパー!
ドラゴンインストール!!
ぶっきらぼうに投げる!!
ライオットスタンプ!!

ソル=バッドガイ スペシャルコンボ

ダッシュ攻撃で相手を浮かせ、追撃でグランドヴァイパーを当てる。その降下中、空中で相手が落ちてくるところに合わせて空中でぶっきらぼうに投げるを使い、再度浮かせる。自分が着地する直前に空中でライオットスタンプでフィニッシュ。最初にドラゴンインストールを使っておけば、相手のガードを無効化できるぞ。

（ドラゴンインストール（AD））⇒ ダッシュ攻撃 ⇒ グランドヴァイパー（SD） ⇒ 空中・ぶっきらぼうに投げる（AS） ⇒ 空中・ライオットスタンプ（ASD）

▲始動はダッシュ攻撃から。ドラゴンインストールを使っておけばさらに実践的だぞ。

▼空中に浮いた相手にグランドヴァイパー。タイミングよく決めよう。

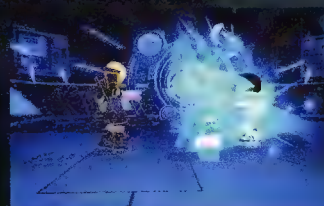
▲ぶっきらぼうに投げるを使うことで、再び空中コンボを決めることが可能に。

▼最後は空中でのライオットスタンプで締める。威力がある上に、決めるチャンスも多いはず。

プレミアムヒーロー ジン=キサラギ!!

さらにプレミアムヒーロとして、『ブレイブルー』シリーズでおなじみのジン=キサラギも登場する!! 登場するのは2012年4月26日（木）定期メンテナンス終了後 ～ 2012年5月24日（木）定期メンテナンス開始前で、Webガチャ 4号機に導入される予定だぞ。

ジンの代名詞ともいえるアークエネミー、ユキアネサから繰り出される氷結技が本作でも猛威をふるう!

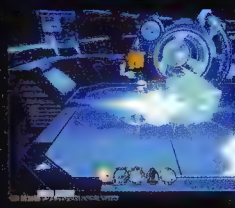
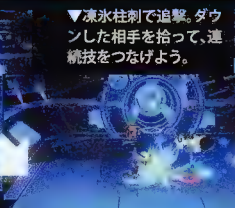
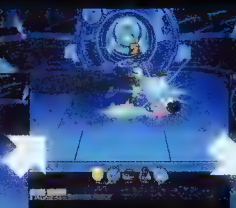
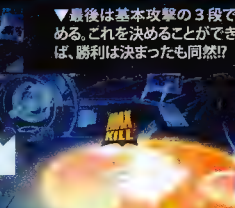
零刀!!

氷狼!!

凍氷柱刺!!

氷翼月鳴!!

ジン=キサラギ スペシャルコンボ!!

まず氷狼で相手を凍らせてから基本攻撃を3段当ててダウンさせる。そのまま凍氷柱刺で追撃し、浮かせたところをダッシュ攻撃→空中ダッシュ（攻撃判定あり）でさらに追撃。ダウンしたら、間髪入れずに零刀で浮き上がらせ、すぐに氷翼月鳴を発動。相手が落ちてきたところに基本攻撃3段でフィニッシュだ。

氷狼(ASD)→ 基本攻撃(D→D→D)→ 凍氷柱刺(AD)→ ダッシュ攻撃(D)→ 空中ダッシュ(方向キー2回押し)→ 零刀(SD)→ 氷翼月鳴(AS)→ 基本攻撃(D→D→D)

▲始動は氷狼による氷結攻撃。『ブレイブルー』ファンなら思わずニヤリとしてしまうかも。

▼凍氷柱刺で追撃。ダウンした相手を拾って、連続技をつなげよう。

▲さらにダッシュ攻撃→空中ダッシュの攻撃判定部分でたたみかける。

▼最後は基本攻撃の３段で締める。これを決めることができれば、勝利は決まったも同然!?

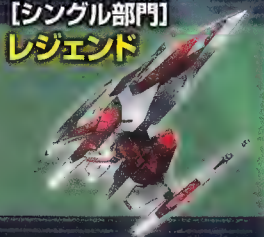
オンライン対戦ゲーム
ロストサーガとは?

『ロストサーガ』はパソコンで一人でも多人数でも遊ぶことができる、ドタバタアクションゲーム。チーム対戦や全員が敵のデスマッチモード、また対戦以外でも釣りなどのモードでレアアイテムを狙ったり、キャラクターを強化できるなど、多彩なゲームモードを搭載している。また、ゲーム本編と連動したSNSなども充実しており、オンラインを前提としたさまざまな楽しみ方ができるのが特徴なのだ。

タイトー×アルカディア・オンラインイベント

DARIUSBURST EX ANOTHER CHRONICLE

3月30日～4月8日の10日間に渡って開催された、オンラインイベント「アルカディア杯・バースト祭り」に参加していただいたプレイヤーの皆さん、ありがとう！
このページでは、そのトッププレイヤーたちを部門別に一挙掲載しつつ、ハイスコア担当の京城からの講評を掲載します。なお、今回、好評価をいただけたようなので、第二弾も計画中!?　そちらもお楽しみに!!

[シングル部門] レジェンド

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	195531880	AKATSUKA	3P	アムネット五反田2号店	東京都
2	194538380	IMO.	2P	ラメゾンスタジアム803	東京都
3	191911830	MAIKERU	2P	ゲームガレージ大宮店	埼玉県
4	191126940	IMO.	2P	ラくトス	東京都
5	190602580	RSS	2P	プレイランドエフワンR	宮城県
6	190424610	TAITO	2P	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
7	187674170	C.ECHZEN	2P	ラッキー中央店フェリシダ	千葉県
8	185769470	RAYSOL	1P	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
9	184429450	AEE	2P	アミューズメントパークNASA	長野県
10	184336350	TAITO	2P	トライ・アミューズメントタワー	東京都

[シングル部門] ネクスト

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	194717840	JMB-H	2P	つるまき	栃木県
2	191959640	JMB-H	2P	ドライブイン千代田リンリン24	群馬県
3	190608600	RICCA	2P	R408	茨城県
4	190440790	KU@AKIBA	2P	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
5	190414340	ARUKAS	2P	タイトーステーション 和光店	埼玉県
6	188590250	TAITO	2P	ラメゾンスタジアム803	東京都
7	186991880	LUPINUS	2P	ラウンドワン岸和田店	大阪府
8	186353800	IGI	2P	ミラクルドーム	静岡県
9	183519710	KUPPA	2P	タイトーステーション 難波店	大阪府
10	180256920	NON	2P	ワンダータワー京都店	京都府

[シングル部門] フォーミュラ

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	200856560	PCS	2P	famiu　新潟南	新潟県
2	198876220	TAITO	2P	BAMBOO	熊本県
3	198255410	YUN@	3P	タイトーステーション 旭サンモール店	千葉県
4	195945220	PCS	2P	ラウンドワン新潟店	新潟県
5	195539320	FUNKY.M!	2P	ゲームガレージ大宮店	埼玉県
6	195423070	FUNKY.M!	2P	アムネット五反田2号店	東京都
7	195060590	NBUMAX	2P	シルクハット　蒲田M2店	東京都
8	195060460	TAITO	2P	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
9	189545780	SG.	2P	ゲームパニック甲府	山梨県
10	189499490	TAITO	2P	Hey	東京都

[シングル部門] オリジン

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	180000480	MUGI.	2P	ラウンドワンららぽーと新三郷店	埼玉県
2	178645080	CURE.B	2P	ゲームフェスタミタマ	青森県
3	178486860	509	2P	つるまき	栃木県
4	177087970	PAL	2P	東京レジャーランド秋葉原2号店	東京都
5	175939730	PAL	2P	ラウンドワン上尾店	埼玉県
6	175703780	DMO@	2P	アミパラ広島店	広島県
7	171435800	LUPINUS	2P	タイトーステーション 難波店	大阪府
8	170990540	AAAAAAAA	2P	トライ・アミューズメントタワー	東京都
9	169708720	LPNS	2P	ラウンドワン岸和田店	大阪府
10	164710230	AAAAAAAA	2P	アムゼ内(株)タイトー	青森県

[シングル部門] セカンド

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	178831270	MUGI.	2P	ラウンドワンららぽーと新三郷店	埼玉県
2	177167830	T3-ATS	2P	ゲーム41	北海道
3	175876670	GAMEST!	2P	ラウンドワン府中本町駅前店	東京都
4	170749880	CUT	1P	アドアーズ大和店B館	神奈川県
5	170207160	K.S	2P	ゲームコーナー東部	宮城県
6	167878070	TOMO-2	2P	タイトーステーション 難波店	大阪府
7	166809760	HBS-A.H	2P	ゲームアイビス太子店	兵庫県
8	165771360	HBS-A.H	2P	ラウンドワン姫路飾磨店	兵庫県
9	165111410	KAB	2P	アピナ長岡店	新潟県
10	164055340	MMM	3P	タイトーステーション 所沢店	埼玉県

[シングル部門] 外伝

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	199408430	ERIPON	3P	ゲーム41	北海道
2	197244140	STT	2P	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都
3	195056670	TAITO	2P	タイトーステーション 福岡天神店	福岡県
4	176221780	1:30	2P	タイトーステーション 和光店	埼玉県
5	169346230	STT	2P	タイトーステーション 池袋ロサ店	東京都
6	166578990	6AKIRA	3P	ゲームコーナー東部	宮城県
7	161830610	TAITO	2P	タイトーステーション ヨドバシ博多店	福岡県
8	161156810	M.O EDEN	2P	ゲームニューヒカリ	大阪府
9	157074350	ZOE	2P	タイトーステーション 難波店	大阪府
10	156142590	AKG	2P	BAMBOO	熊本県

講評　ハイスコア担当 京城

今回の構成でハイスコアを狙うには特に最後に控えるG.T.B戦が大きな割合を占めていて、被弾を抑えつつドリル弾やイルカで稼ぎ、そして倍率を維持したままG.T.Bをカウンターフィニッシュできたかがどうかでスコアに大きな差が付いています。なお、アームの枚数が多く設定されていたとはいえやはりG.T.B戦は難しいため、ここが楽な通常バースト機の使用率が高かったのも頷けるところでしょう。

各部門を順番に見ていくと、レジェンドは稼働初期からクロニクルモードでの活躍が目立っていたアムネット五反田2号店のAKATSUKA氏。

今回のイベントのシングル部門でいわゆる"クロニクル勢"の1位は同氏のみということで、堂々の大金星といえるのではないでしょうか。

ネクストはオリジナルモードでお馴染みの上位陣がずらりと並ぶ顔ぶれの中、機体性能から予想される遥か上のスコアがたたき出されていて衝撃の一言です。ホーミングボムでの誤爆率が高いネクストでここまでのスコアはお見事！

なお、これまで使用率が少なめだったフォーミュラは機体性能やレーザー止めが今回の構成にマッチしていたようです。こちらもフォーミュラといえばこの人！　PCS氏がバースト機中唯一の2億点超えでのトップ獲得です。

オリジン、セカンドはシルバーホーク杯でもその強さを発揮してきたMUGI.氏が、もはや貫録の2冠達成。非バースト機でのG.T.B戦をほぼ無被弾で仕上げてきた同氏をはじめとする上位陣の攻略スピードには圧倒されますね。

稼ぎ頭のアサルトですが実はG.T.B戦で稼ぎきるのがかなり難しく、特にフィニッシュのダメージ調整が非常に厳しかった模様。

そしてジェネシスはやはりリスクの高いオプションアタックでの高倍率破壊をなんなくこなすH.S氏が2位に大差を付けてのトップ。

2～4人のマルチ部門は^^（ニコ）氏が率いるアドアーズ荻窪西口店が圧倒的な強さで1位を独占。^^氏のアサルトをメインに、取りこぼしを他機体のプレイヤーが取っていく方針で堂々の3冠達成です。

期間限定スコアアタックのアルカディア杯でしたが、普段はなかなか戦えないクジラ亜種G.T.Bと好きな機体で気軽に戦えるという点でも幅広い層に楽しんでいただけたと思います。

参加されたプレイヤーの皆さまお疲れさまでした。また、冒頭に書いた通り次回のイベントも企画していきますので、ぜひとも挑戦してみてください。

「アルカディア杯」結果発表!

[シングル部門] アサルト

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	248255140	17ICE	2P	ゲームスポット306	富山県
2	245477940	TAITO	2P	サービスエリアイン高岡	富山県
3	239743610	NI-KO	2P	アドアーズ荻窪西口店	東京都
4	236553180	^^	2P	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
5	233985260	XAI	2P	ラウンドワン福島店	福島県
6	232404970	TAITO	2P	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
7	225898820	@AYANAMI	2P	ゲームコーナー東部	宮城県
8	225065150	LPNS	2P	タイトーステーション 大阪日本橋店	大阪府
9	223745560	TAITO	2P	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	東京都
10	221375840	ADAPTOR	3P	ラウンドワン朝霞店	埼玉県

[シングル部門] ジェネシス

順位	スコア	ネーム	席	店舗名	都道府県
1	227050990	H.S	3P	つるまき	栃木県
2	207052710	KABAYAKI	3P	ラウンドワン長野店	長野県
3	206034690	TOMATO	3P	アピナ佐久インター店	長野県
4	205051570	NASA	3P	アミューズメントパークNASA	長野県
5	184842070	KDAT19	3P	タイトーステーション 所沢店	埼玉県
6	179033460	AMA-T	1P	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
7	177897620	ONARAMAN	2P	シルクハット本厚木	神奈川県
8	174542030	KRA	2P	ミラクルドーム	静岡県
9	173876560	ONARAMAN	2P	Hey	東京都
10	171448310	TAITO	2P	AM PIA川口店	埼玉県

「アルカディア杯」イベント概要

開催店舗	ダライアスバースト アナザークロニクルEX オンライン稼働全店舗
開催期間	3月30日(金) 8:00 ~ 4月8日(日) 24:00
参加方法	開催期間中にモード選択画面に表示される「イベントモード」を選択し、レギュレーションに従ってエントリーすれば、だれでも参加可能(要プレイ料金)。
ルール	・機体制限無し(全機体使用可) ・付与効果:バースト強化
集計部門	シングル8部門とマルチ3部門で集計。 [シングル部門] 機体別にスコアの8部門で集計 レジェンド/ネクスト/フォーミュラ/オリジン/セカンド/外伝/アサルト/ジェネシス [マルチ部門] プレイ人数別合計スコアの3部門で集計 2人クラス/ 3人クラス/ 4人クラス ※マルチ部門は同機体使用不可。同機体を使用してプレイすることは可能だが、スコア集計からは除外されるので注意。
コース	[海底都市/ Hard Wheel]→[サルガッソー/ Assault Jaw]→[宇宙要塞/ G.T.B]の3ステージ踏破、3ボス撃破にてオールクリア
その他ゲームモード備考	コンティニュー制限無し NESYSメンテナンス時間(AM6:00 ~ AM8:00)は、記録が登録されません。

[マルチ部門] 2人クラス

順位	スコア	ネーム	個別スコア	使用機体	席	個別スコア	使用機体	席	店舗名	都道府県
1	258369931	OO ^^	59525301	レジェンド	1P	198844631	アサルト	3P	アドアーズ荻窪西口店	東京都
2	216011971	IGI-SAMO	76397571	ネクスト	2P	139614401	ジェネシス	3P	ミラクルドーム	静岡県
3	215016841	NATURE	97974761	ネクスト	2P	117042081	アサルト	3P	タイトーステーション 上越店	新潟県
4	203866741	3939ARKS	105838541	ジェネシス	2P	98028201	ネクスト	4P	タイトーステーション 和光店	埼玉県
5	197569381	BTABTA	99150601	ジェネシス	1P	98418781	レジェンド	3P	タイトーステーション 豊橋店	愛知県
6	196151901	R-9 ADP	50721001	レジェンド	1P	145430901	アサルト	3P	ラウンドワン朝霞店	埼玉県
7	195572211	YU- MMM	124007691	セカンド	2P	71564521	フォーミュラ	3P	タイトーステーション 所沢店	埼玉県
8	194576401	TAITO	14365001	レジェンド	2P	180211401	ジェネシス	3P	つるまき	栃木県
9	194167771	ECHI IMO	90019511	フォーミュラ	2P	104148261	セカンド	3P	ラメゾンスタジアム803	東京都
10	193914921	GNL-TKN	97472101	セカンド	2P	96442821	フォーミュラ	3P	M'S PARK豊田店	愛知県

[マルチ部門] 3人クラス

順位	スコア	ネーム	個別スコア	使用機体	席	個別スコア	使用機体	席	店舗名	都道府県
1	259288882	OOONU^^	53029912	レジェンド	1P	45076682	セカンド	2P	アドアーズ荻窪西口店	東京都
			161182292	アサルト	3P	-	-	4P		
2	238441422	FUJIE@	94047062	アサルト	1P	-	-	2P	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
			56147452	レジェンド	3P	88246912	ジェネシス	4P		
3	236536692	39 AR P	66070122	ジェネシス	1P	124522872	アサルト	2P	タイトーステーション 和光店	埼玉県
			-	-	3P	45943702	レジェンド	4P		
4	225498352	KIMDRKT8	78462482	外伝	1P	74845192	セカンド	2P	アミパラ広島店	広島県
			72190682	フォーミュラ	3P	-	-	4P		
5	211748362	TECPOLI	46482302	フォーミュラ	1P	-	-	2P	テクノポリス	新潟県
			94475792	アサルト	3P	70790272	ジェネシス	4P		
6	197918532	NZ AT TB	86478082	フォーミュラ	1P	62530572	セカンド	2P	ゲーム41	北海道
			48909882	外伝	3P	-	-	4P		
7	196928522	AKDEN	62684802	ネクスト	1P	61727042	セカンド	2P	ラウンドワン宜野湾店	沖縄県
			-	-	3P	72516682	アサルト	4P		
8	193766712	R9KNGADP	48167402	レジェンド	1P	40651042	ジェネシス	2P	ラウンドワン朝霞店	埼玉県
			-	-	3P	104948272	アサルト	4P		
9	187265082	OA-DH-WE	-	-	1P	51424062	セカンド	2P	ミラクルドーム	静岡県
			68762482	オリジン	3P	67078542	フォーミュラ	4P		
10	182790682	LN NA AZ	49014352	ネクスト	1P	47740632	レジェンド	2P	Hey	東京都
			86035702	セカンド	3P	-	-	4P		

[マルチ部門] 4人クラス

順位	スコア	ネーム	個別スコア	使用機体	席	個別スコア	使用機体	席	店舗名	都道府県
1	290549263	OOON^^SN	60907973	レジェンド	1P	40087403	ネクスト	2P	アドアーズ荻窪西口店	東京都
			152802413	アサルト	3P	36751483	セカンド	4P		
2	275509843	FUJIE@	85997813	アサルト	1P	54372953	レジェンド	2P	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
			56819853	外伝	3P	78319233	ジェネシス	4P		
3	256767943	SAIGDHGT	80967173	ジェネシス	1P	55838823	ネクスト	2P	ミラクルドーム	静岡県
			75675803	アサルト	3P	44286153	オリジン	4P		
4	246760183	39PRADP	55349113	ジェネシス	1P	38531683	セカンド	2P	タイトーステーション 和光店	埼玉県
			119474683	アサルト	3P	33404713	フォーミュラ	4P		
5	233612253	NZSRNAAT	53541813	フォーミュラ	1P	42570463	外伝	2P	ゲーム41	北海道
			70489523	アサルト	3P	67010463	セカンド	4P		
6	233550983	WAKO3JAW	54936283	アサルト	1P	67180223	外伝	2P	タイトーステーション 池袋ロサ店	東京都
			59520043	セカンド	3P	51914443	フォーミュラ	4P		
7	223818223	TAITO	29148983	オリジン	1P	45019183	セカンド	2P	アムネット五反田2号店	東京都
			84276143	ジェネシス	3P	65373923	レジェンド	4P		
8	209238223	TECPOLI	57224033	フォーミュラ	1P	36409093	レジェンド	2P	テクノポリス	新潟県
			66336733	アサルト	3P	49268373	ジェネシス	4P		
9	202491723	BAMBOO	26585333	オリジン	1P	33476403	ネクスト	2P	BAMBOO	熊本県
			78384333	アサルト	3P	64045663	外伝	4P		
10	198252243	AKDEN	71101453	オリジン	1P	42116243	フォーミュラ	2P	ラウンドワン宜野湾店	沖縄県
			42080823	ジェネシス	3P	42953733	ネクスト	4P		

闘劇に向けて燃（萌）え魂の研鑽を積め！

AQUAPAZZA アクアパッツァ AQUAPLUS DREAM MATCH

闘劇2012のタイトルに選ばれ、対戦の進化に磨きがかかる『アクアパッツァ』。今月も新キャラを攻略していこう！

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

Text：ケンちゃん

千鶴＆オボロに注目！

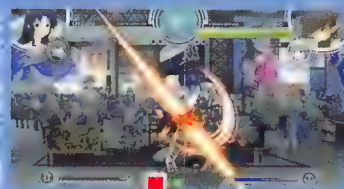
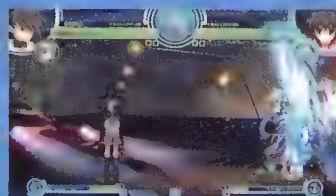
新キャラの解禁、闘劇2012選出、そして家庭用発売と、『アクアパッツァ』を取り巻く状況が一気に加速してきた昨今。今月は千鶴＆オボロのオススメ戦術に加えて、ステータス、主要技のフレームデータを大公開。見逃すこと無かれ！

今後は千鶴とオボロへの対策が肝心になる。主要技のデータをチェックしよう。

柏木千鶴

オボロ

スィール

新キャラ主要技データ&ステータス公開

やり込み勢は特に気になるであろう、新キャラの主要技フレームデータとステータスを公開。戦術の構築、対策に役立てよう。

柏木千鶴

千鶴はやはり「千鶴コンビネーション」の発生が驚異的。トウカの立ちC～「疾風」ガード後など、さまざまな状況で確定反撃に使える。ポイントを煮詰めよう。

	残り体力大	残り体力小
[illegible]	2250	2000
[illegible]	600	800
[illegible]	-500	-500
[illegible]	-5250	-5150
[illegible]	1.05 ／ 0.85	1.45 ／ 0.82
[illegible]	1.0 ／ 0.7	1.0 ／ 0.7
[illegible]	2.1 ／ 0.5	1.2 ／ 0.8
[illegible]		
根性値		1.05
[illegible]		2100

技名	発生	持続	硬直差
立ちA	4	5	-4
立ちB	7	4	-2
立ちC	15	4	-2
しゃがみA	5	2	-2
しゃがみB	8	3	-4
しゃがみC	12	3	-7
ジャンプA	3	9	—
ジャンプB	8	3	—
ジャンプC	11	1 (2) 2※1	—
ヘヴィスマッシュ	23	2	-1
A神楽	8	5	-11
B神楽	12	9	-16
C神楽	19	12	-22
A鬼爪撃	12	40	-4
B鬼爪撃	22	40	+4
C鬼爪撃	27	40	+13
千鶴コンビネーション	3	9	-51
雨月山の鬼	14	14	-19

オボロ

オボロの通常技は全体的に遅く、反撃には「旋斬り」が役立つ。陽炎は当身技でコマンド完成後4フレーム目から相手の攻撃を受け止められる。持続が長いぞ。

	残り体力大	残り体力小
[illegible]	2500	3000
[illegible]	400	400
[illegible]	-500	-500
[illegible]	-2500	-2000
[illegible]	1.1 ／ 0.7	1.15 ／ 0.75
[illegible]	0.9 ／ 0.65	0.95 ／ 0.7
[illegible]	2.1 ／ 0.5	1.2 ／ 0.8
[illegible]		
[illegible]		1.15
[illegible]		3000

技名	発生	持続	硬直差
立ちA	6	2	-3
立ちB	6	1	-3
立ちC	13	3	-2
しゃがみA	6	2	±0
しゃがみB	8	2・3	-6
しゃがみC	6	1（14）1	-8
ジャンプA	5	2	—
ジャンプB	7	2	—
ジャンプC	12	4	—
[illegible]	15	5	-9
水平斬り	7+5	1	±0
重ね斬り	7+6	2（8）1	-8
跳ね上げ斬り	7+5	2	-14
A旋斬り	4	3（9）8	-26
B旋斬り	5	4（9）13	-34
C旋斬り	5	4（10）1・14	-37
陽炎	4	20	—
炎滅乱れ斬り	7	3※2	-37

表の見方：好感度データは大が体力半分以上時、小が体力半分以下時のデータ。攻撃力、防御力、パワーゲージ補正値内の数値は、左側が好感度上昇時、右側が好感度下降時の倍率データとなっている。1より大きい場合は攻撃、防御力が上昇、1より小さい場合は低下を表している。要技部分の数値はすべてフレーム（1フレーム＝1/60秒）単位。発生はその技の攻撃発生速度、持続は攻撃判定が出続けている時間。硬直差はしゃがみガードしたときの硬直差を示す数値で、＋が有利、－が不利を表す。※1は最大1ヒット。※2は初段の持続。

maimai
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：音楽ゲーム
- ■操作方法：タッチパネル＋8ボタン
- ■稼働日：2012年夏稼働予定
- ■使用基板：RINGEDGE2
- ■ネットワーク：ALL.NET
- ■その他：Aime対応

Text:飛鳥

8個のボタンとタッチパネルを使ってプレイする新感覚の音楽ゲームが登場するぞ。その名は『maimai』。これまでにない全く新しいプレイ方法で、音楽に乗って踊ってワイワイ楽しめるのだ！

新感覚フィジカル&パフォーマンス系音楽ゲームが登場!

『maimai』はタッチパネルになっている画面と、その周囲にある8個のボタン使ってプレイする新しい音楽ゲーム。その筐体は全体がLEDで装飾されてインパクトは大！　また、一人はもちろん二人同時プレイもできるほか、筐体二台をリンクすれば四人同時に遊ぶことも可能なのだ！　そんな『maimai』の基本的な操作は二つ。一つ目は、画面中央から現れるリングオブジェが判定ラインに重なるタイミングでボタンをたたく。二つ目は、リングオブジェが判定ラインに重なるタイミングでボタンをたたいた後、☆の動きに合わせて画面を指でなぞる。覚える操作はこれだけ。後は音楽に合わせてリズミカルにプレイしよう！

リングオブジェは判定ラインに重なるタイミングでボタンをたたこう!

☆の動きに合わせて画面をスライド！　手を大きく動かすため、まさに「舞う」ような身のこなしが可能だ。

動画アップロード機能搭載

本作は筐体の左右上部いずれかにカメラが設置可能で、そのカメラを使うことでプレイ風景の動画が撮影できるのだ。しかもその動画は動画サイトへアップロードが可能になっているので、自分のパフォーマンスを動画として残せるようになっている。もちろん動画のアップロードに関してはプレイヤーが選択できるのでご安心を。また、動画撮影が可能な楽曲かどうかは楽曲選択画面で見分けられるぞ。

楽曲選択画面では、楽曲の左隅に動画撮影が可能かどうかのアイコンが出る。アイコンが出ている曲は任意での撮影が可能。

筐体の側面上部に設置されているカメラ。このカメラでプレイ風景が撮影される。カメラは固定なので、撮影された動画はすべて同じアングルになる。

バラエティ豊かなラインナップ!

本作は音楽ゲームであるため、プレイヤーが一番気になるところはやはり収録楽曲だろう。ということで、本作の収録楽曲の一部を下に掲載した。一般的に認知度の高いJ-POP楽曲はもちろんのこと、アニメ楽曲やVOCALOID楽曲、そしてセガのオリジナル楽曲など、全40曲以上も収録予定で、J-POPファンからセガファンまで満足できるバラエティに富んだラインナップになっているぞ。

また、収録されている各楽曲には映像がついており、それらの映像はアーティストのプロモーションビデオを始め、本作でしか見られないオリジナルの映像も多数収録されている。中には楽曲に合わせたオリジナルのダンスを踊り、しっかりリズムに合わせてプレイしていけば映像と同じ踊りができるようなものもある。全曲プレイして、各楽曲のダンスも覚えよう！

[illegible]	アーティスト・タイトル	[illegible]	[illegible]
J-POP	AKB48[PV]	ヘビーローテーション	PV
J-POP	AKB48[PV]	Everyday、カチューシャ	PV
J-POP	moumoon[PV]	Chu Chu	PV
J-POP	w-inds.[PV]	CAN'T GET BACK	PV
J-POP	木村 由姫	LOVE & JOY	ダンスムービー
J-POP	いきものがかり	じょいふる	ダンスムービー
J-POP	Q;indivi	Love You	ダンスムービー
J-POP	★STAR GUiTAR	Future	ダンスムービー
ORIGINAL	TEAM D	Sweets×Sweets	ダンスムービー
ORIGINAL	Kai/能登有沙	ネコ日和。	ダンスムービー
ORIGINAL	GOSH/manami	虹と太陽	ダンスムービー
ORIGINAL	Hiro「Crackin'DJ」	In Chaos	オリジナルムービー
ORIGINAL	福山光晴「Crackin'DJ」	Crush On You	オリジナルムービー
ORIGINAL	Hiro「Crackin'DJ」	Sun Dance	オリジナルムービー
VARIETY	Kai/クラシック「G線上のアリア」	True Love Song	オリジナルムービー
GAME/ANIME	ClariS/「魔法少女まどか☆マギカ」	コネクト	ダンスムービー
GAME/ANIME	「化物語」	恋愛サーキュレーション	ダンスムービー
VARIETY	samfree	ルカルカ★ナイトフィーバー	踊ってみた
VARIETY	Easy Pop	ハッピーシンセサイザ	踊ってみた
VARIETY	GOSH/クラシック「悲愴」	Color My World	オリジナルムービー

ニコニコ超会議(4/28、4/29開催)に「maimai」の出展が決定!!　こちらも要チェック!

弾幕少女

ダンマクショウジョ

ってるんだ…

は？」

そりゃまぁ、そうだが

んだが、拍子抜け[illegible]で

[illegible]たとは

「それ[illegible]」

「はぁい。んじゃ、おやすみなさぁい」

しか[illegible]

[illegible]だらけの部屋でスヤスヤ眠れるも

[illegible]しかも、眼鏡かけ[illegible]

そうだ、通してくれるれっ

おいてやろう。寝返りうったら、

キズとかつきそうだし

よいしょっと

[illegible]あれ？

この【千里眼鏡】こそ「門」の鍵。

ラフイラスト

センガ

シタヌリ

八木ゆかり先生からのコメント

ボス戦前の軽い前座戦をイメージしてみました。境界の守護者というといかついイメージがありますが、コロコロして丸々して美味しそうでもいいかなと思います。

「八木ゆかり」プロフィール

「ラグナロクオンライン　箱の中の奇妙な住人」（エンターブレイン刊）、「ポリンな日々」（宙出版刊）などで知られる漫画家兼イラストレーター。アメコミとおっさんをこよなく愛する。

直筆色紙プレゼント!

希望者は1ページの応募要綱を読んでアンケートはがきよりご応募ください！

アニエスカ・アグリュー　*Anieska Agreau*

- 出身地：遊牧地を点々としていたので不明
- 身長体重：154cm/そんなものは無いkg
- スリーサイズ：83-59-88
- 好きなもの：ふかふかの布団
- 嫌いなもの：ごわごわのせんべい布団

厳しくも広大な大地を羊と共にたくましく生きる遊牧民。その地平の彼方を見据える眼を買われて生と死の運命の糸を紡ぐスピンドルを与えられた。常世と現世の境界であるゲートを守護する門番だが、すぐに寝てしまうのが玉にキズ。

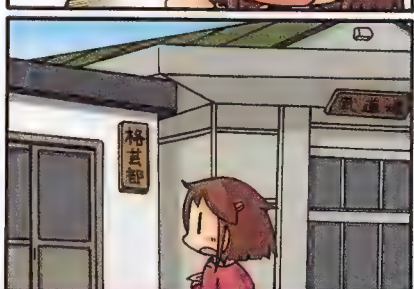
「えすえぬ家の人々」のIKa先生によるオリジナル新連載!!

かくげい・ぶ!

さくらがんばる……?

入部届

[瑞浪さくら]
中学二年生まっさかり!

格芸部

[担任の先生]
某野球ゲームで見た事があるような。

[格芸部]
アルカディアノベル、「俺は波動拳をあきらめない」シリーズでは落ちこぼれの学部「格芸クラス」が登場した

IKa Piofile

わたしより強い「格芸」使いが待つ場所へ……?

春風

[小梅さま]
ナンバーワンの実力を誇る格芸部のエース。
[アレクサンドラ]
黒人さん。「これそんなゲームじゃねえから」とかすぐ言うらしい。

バースト読んでェ!!

[真心さん]
中学二年生。するどい目つきで「爆弾魔」の異名を持つとか持たないとか。

ブーメランもあるよ

[秋音部長]
中学二年生。格芸部部長。文芸両道な校内有数の秀才でもある
[忍術]
現実でも第三回UFCトーナメントで忍者が優勝したことがあるんだぜ。

格芸部掲示板

いよいよ連載スタート! 格芸部員たちの活躍を見よ!!

いよいよスタートしたIKa先生の新連載コミック、その名も「かくげいぶ!」。ひょんな事から格闘ゲーム専門部活動「格芸部」に入部してしまった中学一年生、瑞浪さくらを待つ試練とは!? また、六月からは特別企画がアルカディアブログ、「アーケード魂」で開始されるとの情報もキャッチ! 大人気を博した「えすえぬ家の人々」に続くIKa先生の新作に、これからもどうぞご期待ください!!

IKa先生からのコメント

アルカディア読者の皆様、ボク、モドッテキタヨー。こんにちは、いつもニコニコ這いよる女児スキー、IKaでございます。わーい新連載! それもこれも皆様のご声援のおかげであります。本当にありがとうございます! 「えすえぬ家の人々」とはまた違った角度からアーケードゲームの魅力を表現していけたら素敵だなと思って、ジャンスカの女子中学生をたくさん描きました。楽しく読んでいただけたらうれしいです! これからまたよろしくお願いします!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡**http://ikapani.blog55.fc2.com/**

二次元×三国志＝？　ハートフル恋姫コメディまんが

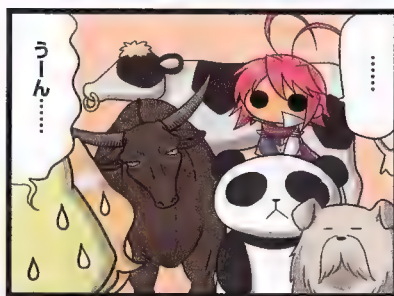
恋姫☆ようちえん

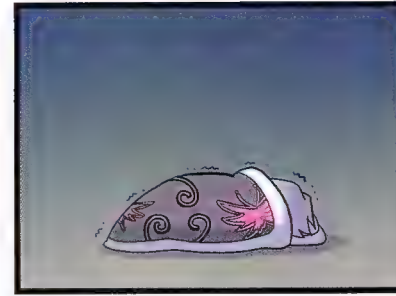
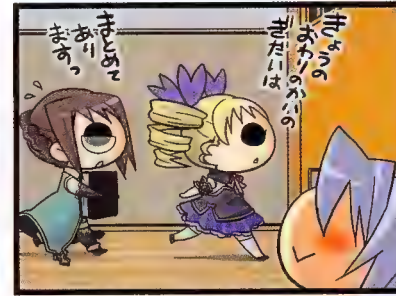
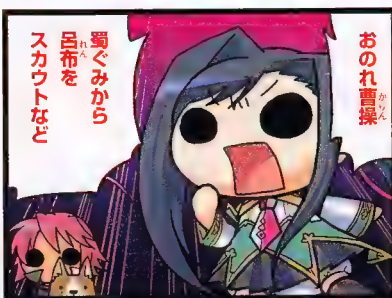
姉妹の契りは
戦火にあって
なお固く結ばれる

[れいはさま]
麗羽さま。「恋☆ちえん」において魏ぐみにほろぼされた元・不人気「くんしゅ」。現在では蜀ぐみの片隅を間借りさせてもらっている（本人にとっては立派な侵略らしい）。

[れんちゃん]
恋ちゃん。「恋☆ちえん」において最強と謳われる、その強さは腹ペコ状態でも関羽（愛紗）や張飛（鈴々）を圧倒するほどらしい。でも動物好きで心優しい性格。

幸宮チノ

幸宮チノ　Profile

[illegible]最近、まさかのオタ結婚[illegible]オタ婚[illegible]

どんどん広がる「恋☆ちえん」わーるど……!

[三国志の呂布]
「人中の呂布、馬中の赤兎」、「飛将」と謳われた三国志中最強の武将。劉備三兄弟と一騎打ちを行なったのはもちろん創作だが、董卓を裏切り斬るなどしたのは史実である。

[みんめいちゃん]
明命ちゃん。武力に知勇も兼ね備えた呉ぐみ随一の猛ようちえんじ。だが心根は優しく、特に猫に対しては「おねこさま」と溺愛している。

[かゆーちゃん]
魏ぐみ、蜀ぐみ、呉ぐみなどに入らず、堂々とフリーランスようちえんじとして活動(ただしほかの園児たちに忘れられているだけという説もある)。真名は不明。

月刊 恋姫新聞 単行本一巻、6月15日に発売延期……!!

お伝えしていた「恋☆ちえん」単行本一巻ですが、残念ながら諸処の事情により6月15日に延期となってしまいました。それにともない、予定しておりましたWEB「アルカディアブログ アーケード魂」でのスペシャル企画も6月7日からとさせていただきます。5月の定期更新は5月11日(金曜日)と5月25日(金曜日)の予定で、通常通り更新いたします。読者の方々には大変申し訳ありませんが、もう少しだけお待ちください!!

幸宮チノ先生より

単行本の発売が一カ月延びてしまうことになって大変申し訳ございません。待ったかいがあった!と思っていただけるものをお届けできるよう、ただ今全身全霊で進行しております。もう少しだけ、お待ち下さいますようよろしくお願いします!

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

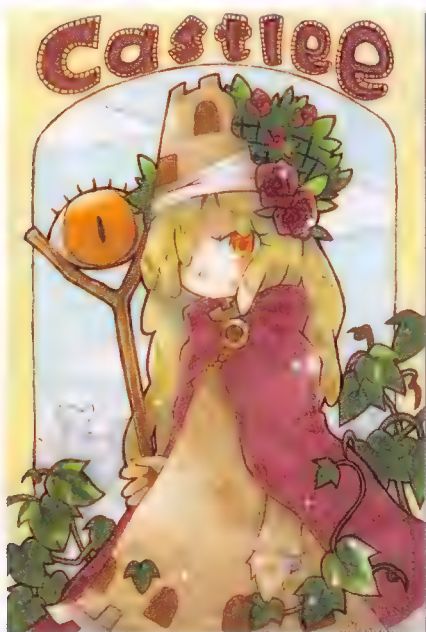
カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康:P080（P4U、チョイ足し、アフロディーテ）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

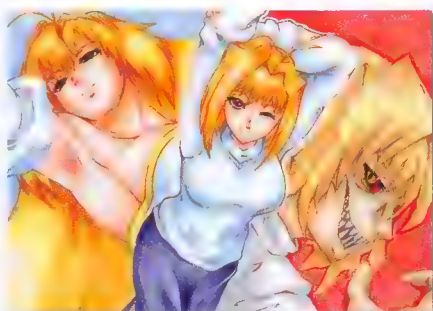
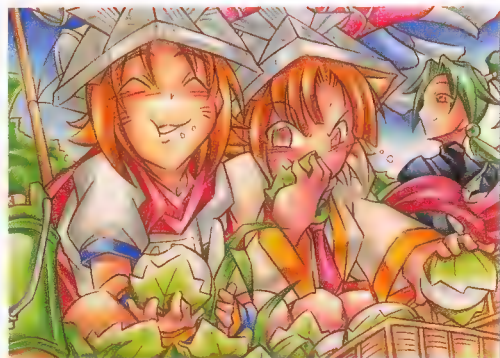
春も深まり初夏近し、青葉の季節が大·到·来！ 当方「A-Fro」では5月病などどこ吹く風、ゲーセン勢な皆さんのやる気MAXな投稿作品をば、今月もご紹介して参ります！

今月のACE！

（栃木県 シムス君）

アフロCMYK

アーケード作品のカラーイラストをがっつりご紹介するこのコーナー。今月もA-Froの一番手ということで、皆さんの魂がこもりにこもった力作そろいでお送りします！

（兵庫県 アルルハイジさん）
☆キャッスルを早くもカラーブリセルム化!?
思わず王国探しを応援したくなりますな！

（宮城県 Kotatsuさん）
☆『鉄拳』陣に『アイマス』コラボ！って右下女性だけどライイイイ!?

（千葉県 ヒビクーガ君）
☆多彩な顔を持つ、真祖の姫君。
はたして、その本質とは!?

（東京都 良月君）
☆こどもの日をわふわふっとお祝い！
って、いつの間にやら大食い対決に!?

（東京都 星野ミラさん）
☆傷は戦った男の勲章！
『アンリミテッド』への準備はOK!?

（千葉県 N·H君）
☆5月といえば、鯉のぼり！
美鳳嬢も、実年齢は約3歳ですな（笑）。

（神奈川県 未虎さん）
☆まさかの朱治っち更正衣装部屋ッ!?
違和感……仕事しろ……［士気8］

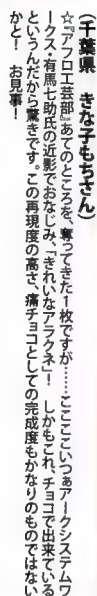
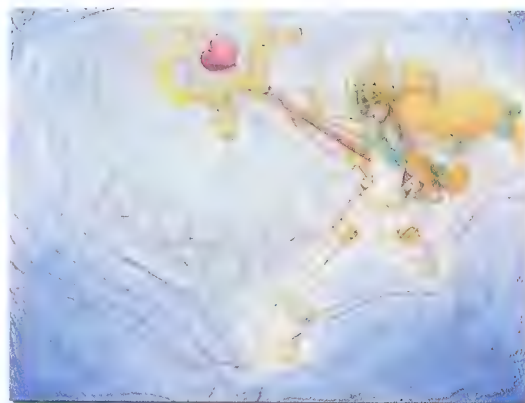
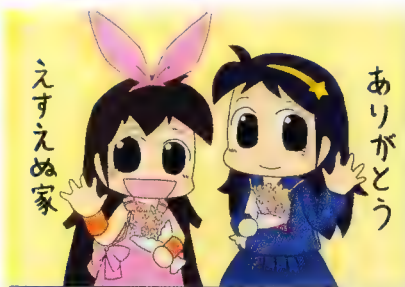
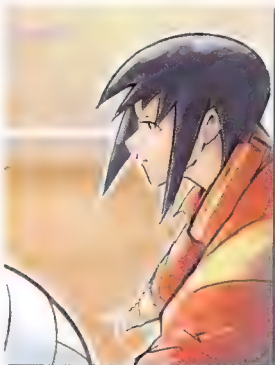
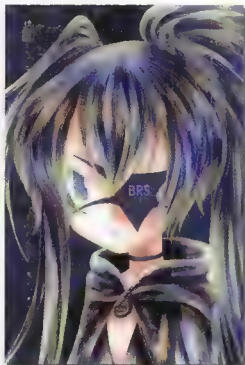
（愛知県 グリアイ☆リカさん）
H ツツジの季節のこの5月、花と並びて輝く姉妹。
5月の大自然の爽やかさ、これでもかと光っておりますな！

A-Fro回覧板 聞いてくれたら一等賞！ はい今のウソ！（マッハ）という冗談はさておき、Aマークが付いている作品は我らアフロヅが感涙した名作です。こちらを獲得した方には、A-Fro特製図書カードを進呈しておりますぞ！ ほかにもHマークが付いている投稿者さんは、HPをお持ちです。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」にURLを一カ月間、掲載しております！ →http://arcadiamagazine.com

アフロッ Pick Up

工芸部より愛をこめて

（千葉県　きな子もちさん）
☆『アフロ工芸部』あてのところを、奪ってきた1枚ですが……こここいつぁアークシステムワークス・有馬七助氏の近影でおなじみ、「きれいなアラクネ」！　しかもこれ、チョコで出来ているというんだから驚きです。この再現度の高さ、痛チョコとしての完成度もかなりのものではないかと！　お見事！

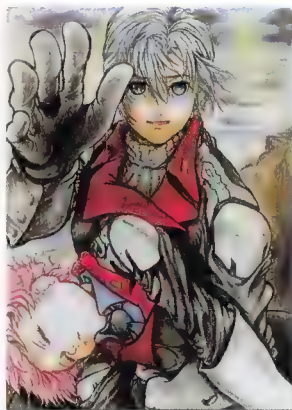
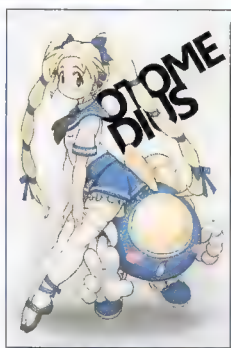
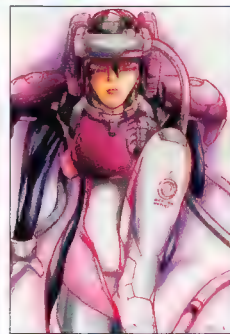
（神奈川県　茶草君）
☆各作品を代表するケモっ子が集合!? くっ、3名に囲まれモフられたいッス！

（東京都　QQQ君）
☆NESiCAマスコット、続々デビュー！　早くも次期グラスユニバース候補か!?

（茨城県　あくろんさん）
☆発動、シャイニングレイアードフォース！
衣装の変化とカットインは、全人類必見ですぞ。

（宮城県　銀漢君）
☆小さな大女優を僕らは忘れない！　ゲーセンに行けばいつでも会えるさ！

(島根県　ダンシングおりん君)
Ⓗこちらは『ジャス学』より夏雄！
この真摯な視線、まさに競技者！

(福岡県　武術師某さん)
☆ついに『LoV』の世界にも降臨！
あの名曲と一緒に操作したいところ！

シュテギ時代の到来か!?
A-Fro　地球防衛軍

今月は最新作『最大往生』をはじめ、シューティング作品の投稿を数多くいただきましたのでここでプチ特集を敢行！　地球の制空権は我らが守るッ!!

（埼玉県　涼風君）
☆戦場に嵐を呼ぶゴスファッション！　シリーズの伝統で、彼女を最初に選んだ人は多いはず!?

（奈良県　てつみん君）
☆NESiCA配信でスコアアタックも再燃!? 新キャラに負けじとがんばれプリム嬢！

（愛知県　たいぷR君）
Ⓗ久々のケイブ新作に、全国のシューターが歓喜！　愛用エレメントドールはもう決めましたかな!?

（東京都　シーナ・エマナ君）
☆『アンダーディフィート』最後の一幕より。その伸ばした手に、救いは……。

(大阪府　YU☆3君)
Ⓗ『オトメディウス』よりマドカ嬢！
『X』のサントラも好評ですな〜。

(山口県　TEN HEAD君)
☆標的、地球。母なる星の破壊。
星を看取る瞳に映る未来とは……？

A-Fro回覧板　今月はシューティング作品の投稿も多かったですが、やはり稼動直後の『P4U』をはじめ、『アンリミテッド』が皆楽しみでならない『鉄拳』などなど、格ゲー作品の投稿も数多くいただきました！　『P4U』コーナーは今回のA-Froでもカラー4ページ目に掲載されておりますゆえ、ファンは急ぎチェックしてみるといいクマー。今後もコーナー枠が維持できるかは、投稿量次第です！

（宮城県　はなやか涼子君）
☆今年の三つ巴のご神体その2!?
もともと神様でもあるこの死角の無さ！

（東京都　よしみ君）
☆こちらは『初音ミクの激唱』より！
EXクリアは……難しい……(汗)

（青森県　五森セキさん）
☆やはり風格が違う、【　】組の皆さん！
ひそかにハーレム状態……か？(汗)

（大阪府　徹さん）
☆こんな平和な財閥組も、ほんわか和めそうでいいですな！
おっと、最後のコマでガーデンローズの気配がするのは気のせいだ。

（福島県　森園泉さん）
Ⓗこの衣装は「スピリチュアル」ですな！
モジュールが豊富なのも本作の魅力！

（愛知県　御影道行君）
☆時を超え、受け継がれた熱ききずな！
ターミナルでその魂、存分に示されぃ!!

（東京都　あるば貴重君）
☆これは懐かしい、リム閑の図！
A-Fro半公認のカップルですな～。

（兵庫県　内海さん）
Ⓗ柔より剛をもって、その敵を疾く倒す。
駆ける影が見せるそれは、悪魔の翼か……？

BEMANI投稿目白押し!

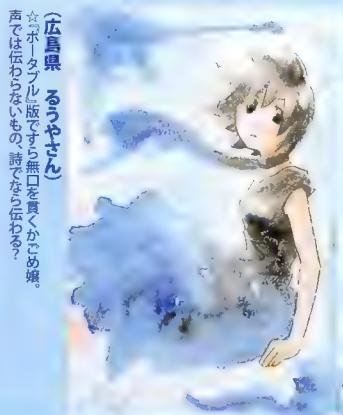
BEAT CONTRIBUTION

BEMANI投稿が続々集まる、BEMANIファンのためのコーナーがこちら。新作と一緒に、こちらのチェックもぜひ欠かさずに！

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗこちらは『PM11』以降のリデル嬢ですな！
モダンでオシャレ、ゾンビだなんて絶対ウソ!?

（群馬県　かぶられた!?@レトキザン君）
☆早くも大人気の、レインス嬢……ん!?
す、スミレさん別に被ってないよ多分！(汗)

（兵庫県　ちぃさん）
☆サン嬢はマジカル★4の元気っ子担当！
お祖父さんも『PM』に出演してますな。

（北海道　玉咲姫さん）
☆『EMPRESS』の女王にアリスな天土嬢とは、技あり！
どちらも小悪魔チックなところもまた魅力！

（広島県　るうやさん）
☆『ポータブル』版ですら無口を貫くかごめ嬢。
声では伝わらないもの、詩でなら伝わる？

（神奈川県　もこノイド君）
Ⓗ『SOUND VOLTEX』より、「ナナイロ」！
あの不思議な女の子の七色の輝き、
見事に表現されていますな！

A-Fro回覧板　今回は投稿量も多めだったため、BEMANIコーナーが予定の4ページ目に収まりきらず、こちらの3ページ目に進出して参りました！　なお、ほかの各作品の投稿と同じく、通常の「アフロCMYK」あてのBEMANI作品投稿も、こちらのコーナーで掲載させていただくことがありますので、なにとぞご了承くださいまし。春からの新展開が熱いBEMANIシリーズ、来月以降も投稿人気は不動か!?

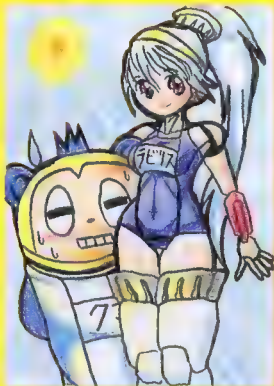
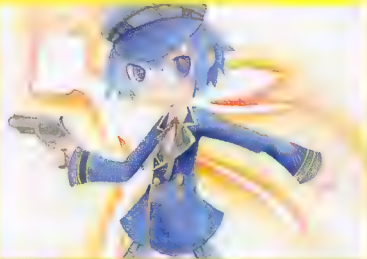
P4U読者コーナー始動!

アフロDEアリーナ

ついに稼働開始となった『P4U』をバックアップする読者コーナー、ついに開幕! 魅力的なキャラクターを彩るハイカラな投稿イラストを、カカッと大掲載ッ!

(新潟県 相ケ瀬満さん)
☆『P4』勢だけにいいところはさせません! 先輩としての意地、存分に見せてくれますよ。

(三重県 ヒロぼん君)
H 今一番ホットな二人組!(攻撃方法的にも)生半可な覚悟では、彼女たちの前には立てません!

(大阪府 ムンク園山さん)
☆綺麗どころを集合させて何をやらせているんだァー! 一部ノリノリなのはどういうことなの。

(長野県 まりーはラビリスクマさん)
☆やっぱりいましたラビリスさん。生徒会長のスク水姿も見てみたいNE!

(広島県 温井川天祐さん)
☆噂の名探偵をキュートに描いて頂きました。スクナヒコナもいい動きしてますよね。

当コーナーでは企画募集中!

今月から始まった"アフロDEアリーナ"では、読者諸氏の企画を募集中! 原作であった女装大会や、カラーバリエーション人気投票などを予定しているぞ。「この企画をやってほしい!」という企画番長は、こぞってアイデアを寄せてほしいッッ!(立木文彦風に読もう)

見とくか見とくか?

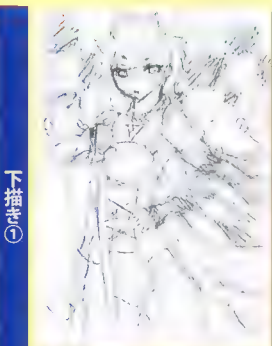
きまぐれ チョイ足し道

アーケードキャラクターにチョイ足しエッセンスを加えて、新しい何かをこさえてしまおうという当コーナー。今回のお題は"財テク"! 萬田はん、ガッポガッポやで!

(神奈川県 葵ひなた君)
H 家計簿記帳は財テクへの第一歩。やりくり上手でご主人様を助けましょう!

(神奈川県 Shadowさん)
『QOD』からアイテム売買で財テクの図! ドロップ品を売りさばくのは冒険者の基本やで〜。

教えてアフロディーテ 出張版

投稿者の皆さんに質問疑問をぶつけて、しかる後にお答えいただく当コーナー。今回は、静岡県の小鳥遊みどろさんから寄せられた"イラスト投稿の際に、下描きは何枚描きますか?"という質問に、水縁ロコさんが答えてくれました! ぜひ参考にしてみてはいかがかッ。

下描き①

↑この段階ではポーズや全体の大まかな構成だけを決めていきます。イラストの主線などはだいたいの目安で!

下描き②

↑下描き1から線を拾い、線画を整えていきます。ガイド線などを引いておくと、デッサンの調整もできますよ!

下描き③

色を載せる前の線画完成状態です。三枚の下描きを経て、ようやく綺麗な線画になりました!

完成!

(山口県 水縁ロコさん)
H というわけで『戦国大戦』より陶晴賢さん。下書き3の線画をしっかり頑張っておくと、仕上がりに差がでますぞ。

A-Fro回覧板
今回で「気まぐれチョイ足し道」はひとまずお休み! 送ってくれた方々、ありがとうございました!(いろは番長などなど)また忘れた頃に復活することもあるので、チョイ足しネタなどを送っておくといいだろう。
今月から始まった『P4U』コーナーはどんどん盛り上げていきたいので、投稿の方もよろしくお願いします! イラストネタだけでなく文章ネタでもOKですので、企画の方もどしどし送ってほしいクマー!

アフログレースケール。

気が付けば世間はゴールデンウィークまさかりで、バーサーカーもクリビツのフルスイング鎌的な物。そんな休日のゲーセン話の文章投稿や、モノクロイラストをお待ちしております！　というわけで、今月もモノクロ通常コーナーが始まりますらお。

（大阪府　ユニ子君）

（福岡県　皐月トミィさん）
☆戦国の世は、暴れまわる彼らのための庭。ほら、今にも飛び出してきそうでしょ！

大会、そしてゲーセンデビュー 格ゲープレイヤー的な日常

その日は、いつもと同じようで、違う一日だった。

ここ最近、ほぼ毎月参加させてもらっている、池袋の某ゲーセンでの『アクアパッツァ』の大会。エントリーしようとすると店員さんが「今日は2on2です」。うおおいっ！　それは友達がいないボクへの当てつけですかッ⁉「一人でも大丈夫です」と言うので、とりあえずエントリー。時間をつぶして戻ってくると、見知らぬ人とタッグを組まされていた。即席タッグなんて、すぐ負けるだろうなと思っていたのだが、私よりはるかに強い人と組んだという安心感もあって、それほど気負わずに大会に臨めた。

2on2のリーグ戦。フタを開けてみたら唯一私が一敗しただけで、私のチームが優勝してしまいました。今まで何かで一番になることと縁遠い人生を歩んできましたが、3月4日。この日は忘れられない日になりました。私を優勝に導いてくれたタッグパートナーに、ありがとうと言いたいです。

（埼玉県　AC30号君）

☆おおっ、これはおめでとうございます！　即席タッグが成立するのも、ゲーセンの大会ならではですな！

（広島県　文月裕さん）
☆ふわりと舞うその姿は、まるで花から花へと踊る蝶。溢れる元気で笑顔を振りまく！

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆追加キャラも続々と解禁されている『P4U』。そのバトルの先にあるものは、果たして。

『P4U』でゲームセンターデビューを考えています。まずは原作ゲームでも好きで、「ギャルズアイランド萌え魂」のかわいすぎなイラストで私の心を奪った天城雪子を使ってみるつもりです。

正直、連続技とか通常技とかの記載はチンプンカンプンで「どこの数式？」といった感じなんですけど、とりあえずはガチャプレイでやってやろう！　と意気込んでます。

プレイが続いていればこれからもアルカディアさんのお世話になると思うので、これからもヨロしくお願いします。

（和歌山県　おぴさん）

☆アーケードゲーマーとして、こんなにうれしいことはありません。ようこそ、ゲームセンターへ！　おぴさんにとって、ステキな場所になりますように……。

まさか「ザンギュラのウリアッ上」を『スパ4AE』の特別称号にするとは……アルカディアやりおるわ！　……つか、リアルタイムでゲーメストを読んでいない今の若い子たちにウケるかしら？

（北海道　A.君）

☆語感が恐ろしいほどにキャッチーなので問題ないはず！　さすがは伝説の誤植であるなあ。

あなたの企画を待ってます！　150号素敵企画案

いよいよあと半年を切った、アルカディアの150号。こいつはA-Froでも祝うしかないというわけで、今月も皆様からいただいた記念企画案をお伝えいたします！

みんなで祝おう 今月の150号企画案

投稿者様方に、ゲーセンの良いところ、良い思い出とか聞いてみたいです。小さなことでもぜんぜんOK！　読めば心ポカポカ＆ゲーセン行かない方も行きたくなる……かも⁉

（愛知県　バクレツ丸さん）

☆投稿者の方たちがそれぞれ考えるゲーセンの良いところというのは、個性が出て面白そうですな！　ちょいと過去を振り返っての思い出のエピソードも、150号という節目にはバッチリゲー。なにより、心がポカポカと温まるという点が、とてもすばらしい企画ジャマイカ！　こちらの投稿はさっそく募集、集まり次第掲載したいと思います！

さて、現在までに挙がっている主な企画案を表にまとめてみました。実際に150号企画として開催されるかは、皆様の声次第。「この企画を行なったまえよハハーン？」といったものがありまっしたら、賛同意見をよろしくお願いします。新たな企画案もまだまだ募集中デース！　また、150号を前にカウントダウン企画の募集も開始いたします。こちらはイラストのどこかへ数字を入れ、150号までカウントダウンをしていくというもの。今回の募集は147号分となるので、「3」を入れたイラストをお待ちしております！

これまでに挙がっている主な企画案	
・アフロサミットの開催	・SG闘劇150号記念大会
・裏闘劇150号記念大会	・各都道府県のゲーセンめぐりDVD
・「150」という数字を取り入れたイラスト、漫画、文章投稿の募集	・ラ・餓狼マン大全集

150号を盛り上げる ナイスアイデアを募集中!!

投稿者集会 アフロサミット情報

150号記念企画として多くの声をいただいた「アフロサミット」、その開催の決定については前号でお知らせした通り。詳細な開催日程はまだ決まっていませんが、2012年8月下旬から9月上旬の土曜、もしくは日曜日を予定。会場は本誌アルカディアの編集部です。ちなみに150号企画の「裏闘劇」についてですが、サミット内でやるしかあるまい！　といった案が現在出ております。その他の内容は「みんなでわいわいと過ごす」ということ以外まだ決まっていません。サミット当日の企画案もこちらで募集いたしますので、皆様よろしくお願い致します！

A・Fro回覧板　グレスケでは、皆様からのゲーセン的な日常文章投稿を大募集！　ちょっとしたエピソードなど、携帯メールからの投稿も受け付けております。また、150号記念企画案も募集中。現在までに挙がっている企画候補への賛同意見も待ってます！　そして上のカコミ内にもありますが、150号カウントダウン企画もスタート！　こちらはモノクロイラストでもOKです。皆様の投稿をお待ちしております！

（北海道　包帯rmxさん）
☆暖かな春の木漏れ日に舞い散る桜吹雪。風になびく黒髪が、より美しく映える季節。

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆「赤い刀」より、愛する妹と共に戦う兄・桔梗、その重きひと太刀は、背負った運命をなぎ払うために。

えすえぬ家の人々へありがとう！

衝撃の最終回告知を経て、感動の最終回を迎えた「えすえぬ家の人々」。怒涛のごとく押し寄せ、過ぎ去っていったその展開、そしてねおぢおさんの運命に、寄せて返したのは大反響なのであった！

えすえぬ家の人々最終回ってギャグだと思ってた。え？　ホントに終わりなの？

（愛知県　いたる君）

☆だれもが寝耳に水へとダイビングであった、「えすえぬ家の人々」の最終回。その衝撃の大きさから、いかに愛されたキャラたちであったかがうかがい知れます。

ねおぢおさんありがとう。そしてさようなら！

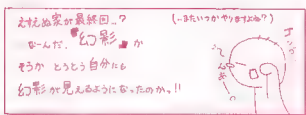
（神奈川県　二次元大介君）

☆その姿は、いつまでも心の中に……。ところで、ペンネームに突っ込みたくてしょうがないのですが。

目次や巻末など、単なる一連載作品にとどまらない存在感を見せていた作品だっただけに、終了は残念です。2年間、連載お疲れさまでした。単行本2巻も楽しみにしています。

（埼玉県　tarufo君）

☆いなくなって気が付く、存在の大きさ。さしあたり、迷探偵であらせられる「ねお子＆ぢお子」の一挙手一投足をガン見せざるをを得ない！

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆それにしても最終回もさることながら、「ティギャー」に対しての反響もかなりのものが（笑）。

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆これで幻影脚も見切れようもの。ティギャーの人も欲しがる眼力！

（愛知県　御影道行君）
☆きっと今ごろ事務所を立て直すため、ねおぢおさんは元気に走り回ってるはず！

（神奈川県　草渡さん）
☆気が付けば2年間もの付き合いに。ホントにお疲れさまでした！

（群馬県　NAGA君）
☆さよならねおぢおさん。そして、おかえりなさい。

（広島県　温井川天祐さん）
☆最後まで場を荒らし続けたあるふぁさん（笑）。みんな今までありがとう、元気でね！

解決女神の星座はうお座

教えてアフロディーテ

投稿についての疑問を、担当軍団アフロヅがズバっと解決する当コーナー。ほかの投稿者への質問や、それに対する回答なども大募集！　それでは、今月も研ぎ澄まされた切れ味で、あなたの疑問をブッタギリ！

答　若干気になることがあるのですが、イラストを描くときの下描きは、皆さん何枚くらい描かれるのでしょうか。私は浮かんだアイデアをそのまま紙に描くので、下描きは1枚だけなのですが、この方法って変なのかなーと思っています。

（静岡県　小鳥遊みどろさん）

A-Froに投稿時、私も下描きは本番の用紙に直接鉛筆で描きます。別紙に描いたのをトレースすると集中力が途切れるし、ぶっつけの方が線に気持ちが入るような気がするので。ただし、いきなり輪郭線を描かずに、人物や背景のアタリをとってから始めるようにしています。また、事前に別紙で何通りか構図のパターンを作ったり、自信のないポーズや表情の試し描きも必要に応じてやっています。

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆まずは質問者の小鳥遊みどろさん同様、下描きが1枚だけという回答。ほかにも1枚だけという方は多くいたので、決して変な方法というわけではないようですよ。

自分は下描きにてこずる方で、以前は紙も時間も大量に消費していました（汗）。最近は下描きのみPCを使っています。部分的なサイズ変更や移動が手軽にできますし、仮に色を置いてみて感じを見る事もできる（色を塗って初めて気付く失敗点もよくある）ので重宝しています。下描きができたらプリントアウト→手作業でトレース・彩色という流れです。

（千葉県　ヒビクーガ君）

☆1枚だけという方と同様に、数枚描くという方も多く、割合としては丁度半々といった感じでした。中でもヒビクーガ君は下描きにのみPCを使用するという工夫をされていました。また、下描きが数枚に及ぶという方たちの中の3分の1から半数程度といった割合の方が、イラスト制作にトレース台を使用していました。こういった方法は、ラフからトレースして線を起こしていくことになるので、自然と下描きの枚数が増えていくことになるようです。

結果を見ると、下描きの枚数は人それぞれ。自分の描きやすい方法でイラストを制作していくのが一番ということでしょう！

あなたの疑問や質問をお待ちしておりますわ

（福島県　霞理央さん）
☆うむむ、これはゲーセンならでは。そんな鋭い眼光の人はレアでしょけど（笑）。

問　**ゲームのプレイ中、順番待ちのプレイヤーをはじめとしたギャラリーからの視線は気になってしまうもの。そこで皆さんの視線への対策や、自分はこうやって克服した、といった体験談などを教えてください。**

今回の質問はこちら。ちなみに、上の霞理央さんからの投稿は質問として送られてきたものではないのですが、気になったのでちょっくら取り上げさせていただきました。ギャラリーからの視線はゲーセンならでは。皆様からの回答をお待ちしております！新たな質問もどんどこさっと送ってね！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

マンガ、シケギャグから、各種リビドーコーナーまで、A-Froが誇るモノクロページの無法地帯、それが「アルカディア大瀑布」だと覚えておいても今後の人生で役に立つことはないと思われるので、気にも止めなくていいだろう。

（島根県　ダンシングおりん君）

A-Fro漫画道場

アーケードゲームのオモシロマンガが読めるのは、わりとココだけ！　時折シケギャグが混入されるので気をつけるがいいさー。

（埼玉県　「ぼでぃそにっ子＝ドM説」大富豪君）
☆閉店後のゲーセンで夜な夜な繰り広げられる光景。これまでもさまざまな四人用筐体で見られたに違いない……。

（愛知県　ドリー虫アター君）
☆定期的に肉の人のネタが来る気がする当コーナー。そう、リンゴの皮むきのように……。

（静岡県　ラーメン大好きハズキさん）
☆ゲーセンの魅力の前ならば致し方無し！……いやいやいや、良い子は完治してから遊びませう。

（熊本県　エレ金哲君）
☆設置とか撤去とか最初に言いだしたのはだれでヤンスか？　駆け抜けていく、私のメモリアルでヤンス。

（大阪府　せのお東君）
☆春のとろろ尽くしフェア開催中!?　見てはいけないものを見てしまっただ！

（千葉県　理性と何かがBroken＠おまめさん）
☆ジャンル名にいっさいの嘘偽り無し。とりあえず、ネコミミは正義だと言っていきたい。

ラ・餓狼マン

合体☆ヒーロー大ずかんプロジェクト

どこからともなくやって来た、僕らの合体ヒーロー餓狼マン。大ずかんでは、皆の考えたヒーローも発表するぞ！

（千葉県　ひよこさん）
☆うーむ、空を飛べることにも驚きだが、弟の体の柔らかさにも驚きである。

（熊本県　＠kira様ありがとうございました!!　オドマシラン君）
☆SNキングの真の強さは、その防御力にあった!?　ああ、長かった戦いよ、さらば！

（富山県　科学さん）
☆とりあえず合体はしてみたものの、ラ・餓狼マンの偉大さを痛感する結果に!?

（大阪府　作左君）
☆非の打ち所のない洗練されたいちゃもん。それは完成された、見事な連係プレイ。

アイドルはウリアッ上

ギンザドリルZ

魅惑のアイドルユニット・ギンザドリルの活躍を見逃すな！　といった感じのコーナーだと思います。

（長野県　LEG君）
☆お値段も手ごろなのでぜひ行くがよい。そうして帰国するがよかろう。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

とめどないお色気

ゲルエロス村

お色気専門コーナーがこちらエロス村。本誌が発禁しない程度に、セクシー路線を突き進みまっせ!

(東京都　大沼ヨシザネさん)
☆近ごろ勢力がおされ気味のリビドーコーナーへ、テンペルリッターがナイスボディ降臨!

(神奈川県　さにょろ君)
☆お色気ナビゲーターのレイシスちゃん。今日もどこかで、きっとドジっ子三昧さ!

(新潟県　佐倉信士君)
☆無理やり押し込めた感のお色気コスチェンジ。結論として、小にも大を兼ねられることが発覚しました!

(愛媛県　煮モノ君)
☆続編でまさかの成長を遂げたはねっ返り巫女。ヤングからアダルトまで、こよりにおまかせ!

アフロ

川柳怪

指定されたお題を五・七・五でまとめる川柳コーナー。今月掲載のお題は「ナイスボム」です。

ザンギエフ　走ってつかんで　ナイスボム

(石川県　二代目SB1号君)

～寸評～
狙いすました近距離投げのはずが、両手を上げて走り出すザンギエフにがっくりするプレイヤーの姿が浮かんできますね。ところでアトミックスープレクスの掛け声が「モーレツ!」に聞こえてしかたがありません。

今月のお題　気合い

今回のお題は、ゲームプレイ中なにかと機会のあるこちら。川柳のほかお題のテーマも募集中ですので、そちらもよろしくお願いいたします。

今月の!

リビドーグラフ

毎月各種リビドーコーナーの投稿数をグラフにしているこちら。今月はかなり極端な結果となり、ゲルエロス村のほぼ一強という形になりました。一体何があったというのだろうか!?　次号以降の勢力図やいかに!

三つ巴バトル

罰ゲーム案大募集

三つ巴バトルでテーマ「鎧」を担当し、見事最下位となった田渕健康。彼への罰ゲーム案はまだまだ募集中!

ちなみに編集部内では、鎧を着て『DDR』をプレイするといったものや、『ダークエッジ』のゴライアスのコスプレをさせればいいじゃない!といった無責任な案が出ております。鎧に引っ掛けても、引っ掛けなくてもOK!ナイス罰をお待ちしております。

無理相!無解決 MMターボ

性能的にはTYPE-Cを使いたいけれど、キャラ的にはTYPE-Bも捨てがたく、中の人的には全機体気になる。ゲームを始める前から襲い掛かる『怒首領蜂 最大往生』最大の試練!

『ペルソナ』で格ゲーが出たり、『FF』でリズムアクションが出たり(ACじゃないけど)、異業種(?)への進出が多いですねえ。

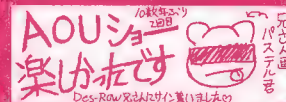
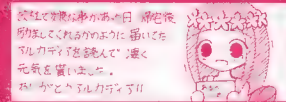
(大阪府　MIZ*P君)

☆[illegible]

ちくわさん、ゲーセン行きながらダイエットするなら『DDR』があるじゃないですか!!

(埼玉県　はるさん)

☆[illegible]

↑(群馬県　ユウ君)
☆おめでとうございます、地平線ビバ!

↑(群馬県　LEE@テクノ[illegible]さん)
☆イベントも盛りだくさんで、楽しめるのです。

↑(福島県　赤国泉さん)
☆一日の終わりにアルカディア!

↑(鳥取県　青い肉汁君)
☆主婦の皆様にも安心DA!

↑(長野県　まりーさん)
☆[illegible]『ロストサーガ』

↑(奈良県　てつみん君)
☆[illegible]

Shake The アフロヅ

ケソ　やあ君たち、今日は天気が良いねえ。

げっつ☆　あ、田渕師匠だ。一カ月姿をくらませたぐらいじゃ、罰ゲームのことは忘れませんよ。

ちくわ　それどころか、不在中にわけのわからぬ罰ゲーム案が提案されておったぞ。

げっつ☆　詳しくは、MMターボの右上あたりをご覧くだせえ。

ケソ　あわ、あわわ。今時ゴライアスなんて、マーストリウスより忘れ去られているというのに……。

ちくわ　わっはっは。ちなみにマー(略)ウスとは『ファイヒス』でおなじみのプロレスラーである。

げっつ☆　あ、ちくわさんにもダイエット案がモソモソと届いてましたよ!

ちくわ　なん……だと?　ガクリ。

編集ヤエ　ああ、この繁忙期に田渕さんとちくわさんが屍のように!?

げっつ☆　TE・HE・PE・RO!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**5月16日(水)必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目

連載第24回

ロケテラブ。

現在鋭意開発中の藤野社長最新作『ゲーセンラブ。』(2012年秋稼働予定)を題材にした、「アーケードゲームの作り方」実録コラム(?)。アーケードゲーム制作の過程で、稼働前に必ず実施されるロケテスト。プレイヤーにとっては、稼働前の最新ゲームが体験できる絶好の機会ですが、立場を変えてゲーム開発者の視点から見たロケテストは、「真剣勝負」そのものなのです。

ロケテストは「超えなければならないハードル」である

『ゲーセンラブ。』の開発も佳境に入り、そろそろロケテストを迎えます。今回はそんな「ロケテスト」がテーマ。

■ロケテストって何?

本誌読者の皆さんなら、聞いたことが無いという人の方が少ないと思いますが、まずはじめにその意味をおさらいしておきましょう。

正式には『ロケーションテスト』。短くして『ロケテスト』、さらに短く『ロケテ』……どれも同じ意味です。ゲームセンターやアミューズメントパークのことを『ロケーション』と呼び、開発中のゲームを最終的なターゲット(そのゲームの対象層となるお客さんがいるお店)の環境で稼動して『テスト』すること。それがロケテストなのです。ゲームの"何"をテストするかはその時々によって変わりますが、およそ三つに分類することができます。

A:「開発ロケテ」

——製品化するかどうかを判断する

開発中のゲームをテストして、主にインカム(お金がどれくらい入ったか)が基準に達するかを調べるもの。この結果によって開発プロジェクトの継続、中止を判断します。不具合があった場合の対処、開発や営業スタッフが見に行ったりプレイヤーからアンケートを取ったりすることから、開発または販売する会社に近いゲームセンターでテストします(よって都心部が多い)。短くて二、三日、長くて二週間ほど実施します。

B:「営業ロケテ」

——その店舗(系列店)で導入するかを判断する

「営業ロケテ」はAで製品化が決まったゲームの完成版、もしくはそれに近いバージョンを用意して開くもの。主にゲームの流通を担当する会社が、異なる系列のゲームセンターにゲームを貸し出して、その系列のゲームセンターでどのぐらいの数量を導入するか(あるいは、そもそも導入しないか)、といったことを各ロケーションで稼動させた上で判断するものです。だいたい一週間程度実施します。

C:「そのほかのロケテ」

——上記二例に当てはまらないもの

ゲームのバージョンアップをする際に新たな基板や仕様に不具合や見落としが無いか、また、難度を変えた場合にバランスは適切かどうかをテストする例がこれに該当します。ロケテストを利用してイベントを開くといったこともあります。

AとBの違いは、一つのポイントで判別できます。それは「アンケートがあるか無いか」ということ。あるのがA。Bの場合は開発がほぼ終わっているのでアンケートが無いのです。Aではアンケート用紙と回収箱が置いてあるだけのもの、スタッフが常駐して声掛けして記入してもらうスタイル、アンケートに協力すると記念品がもらえるスタイルなど、ゲームによってさまざまです。

アンケートに協力すると、記念品がもらえるのは理解できますが、中にはプレイすると記念品をもらえるといった「それじゃ何のテストをしているのかよくわからないよ!」的なロケテストもあったりします。もしかして記念品のロケテストなのでしょうか(笑)。冗談はさておき、開発ロケテの場合はたくさん遊んでもらえないと話にならない、シリアスな死活問題なので、それはもういろんな手を考えるものです。

Bの営業ロケテで特徴的なのは「事前告知が無い」こと。しかし、最近ではロケテ情報がネットを通じてすぐに広まってしまうこともあり、告知することもありますが……。ネットが無いころは、友だちからの「隣町で『ダライアスII』のロケテしてるらしいよ!」という情報で一緒に自転車を走らせ駆け付けたこともありました。あのワクワク感が懐かしい。それはさておき、ゲームセンターに来る人が全員ネットを見ているわけではないので、告知の重要性については一考するべきでしょう。

■当社の例では……

『ペンゴ!』の場合

まず、このゲームがヘビーユーザーからライトユーザーまで幅広く楽しめ、大勢でわいわい遊べる「対戦型」ゲームであることを広く知ってもらうため、本誌を含めアーケードゲームを扱うメディアの方々にご協力いただき『メディア対抗戦』をロケテスト初日に開催しました。前述のAでありCでもある、変則的ロケテストでした。

『シューティングラブ。2007』の場合

開発ロケテの様子を見て、このゲームは『シューティング技能検定』の対戦を使ってイベントや全国大会ができそうだ。ならば、事前に対戦に特化したテストをしてその結果を製品版に反映するべきだ……と思い、開発ロケテの後、新たにAでもBでも無いロケテストCをして、その場で対戦イベントを開催。対戦バランスやイベントのテストをしました。これがとても有意義なテストで、特に対戦バランスの向上に役立ちました。

■ロケテストはどうあるべきか?

事前に大々的に宣伝しても、インカムが振るわず世に出なかったゲームは数知れず。ロケテストにはゲームの数だけドラマがあります。アンケートに「こんなゲーム世に出さない方がいい」、「褒めるところが一つもない」といったゲームが世に出てしまったり、製品版で入る仕様が入っていない状態でロケテをして、後から製品版の情報を知って「そんなゲームだったの? だったらそれでロケテしないと意味無いじゃん」と突っ込むことがあったり、ロケテ版と製品版とでタイトルはおろかゲーム内容まで大幅に変わってしまったゲームがあったりなど……さまざまなことがあります。そこには単純にインカム情報だけで世に出るかどうかが決まるわけではない、なかなか奥深いドラマ(大人の事情)があるのです。最近は従来の基板販売だけではなく、ネットで配信するタイプが増えてゲームの流通形態も変わりつつあります。それに伴って、今後はロケテストの様子も変わっていくことでしょう。

ロケテストは何度体験しても期待と不安でドキドキします。私の場合は、自分でプログラムもしているので、不具合が起こらないように、それはもうゲームの神様に祈る気持ちで臨みます。もちろん、事前に時間を掛けてテストプレイやデバッグをして万全な状態で挑んでいるのですが、いかんせん人間が作るものはそう簡単に完璧にはなりません。フリーズした画面写真が送られてきたときなんて、血の気が引いて生きた心地がしませんでした。今思い出しただけでも心拍数が上がります。ふぅ……。

さて、新作『ゲーセンラブ。』もそろそろロケテストとなります。AかBかCか、どれでしょうか? それを言ってしまったらテストにならないので言えません(笑)。

次回予告 「ゲーセンラブ。」のロケテストが近日中に開催されるかも(終了しているかも!?) …という謎の告知も飛び出しましたが、果たして本誌発売のころにはどうなっているのでしょう。次回も引き続き、「ゲーセンラブ。」からのお話。まさに今、制作追い込みのトライアングル・サービスから開発現場直送の制作秘話をお届けする予定。乞うご期待!(編集部)

●今月の質問●

対戦中は画面のどこを見ていますか？

（質問者:Do Sky!さん）

対戦中にゲームから受け取る「視覚の情報」は非常に重要なものであることは想像に難くない。何を見て、どのように把握するかはプレイヤー次第。格ゲーの達人は画面をどう見ているのか？　今回はゲスト対談もあるゾ。

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の [illegible] 世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲー [illegible] は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

**昨今の格闘ゲームは、画面に表示される情報が膨大に増えているが
ウメハラの答えは至極シンプル。どんなゲームでも、押さえるべきポイントは同じようだ。**

初心者は自分キャラ　上級者は相手キャラを見る

うまいプレイヤーは対戦相手のキャラクターだけを見て対戦していると聞きます。また、画面中央の一点だけを見つめてプレイしているとも聞きます。

ウメハラさんは画面のどこを見てプレイしてますか？

（三重県　Do Sky!さん）

モリカワ（以下、モ）：普通は相手キャラを見てるよね？
ウメハラ（以下、ウ）：そうだね。初心者は自分のキャラを見ながら技が出せてるかの確認をしたりするけど、慣れてしまえば相手のキャラしか見ないね。
モ：相手のキャラを見つつ、体力ゲージやスパコンゲージは視界の端で見る。で、ダウン時など、それなりに時間ができたときに正確なゲージ状況を確認するってとこかな？
ウ：はい。そうですね。それ以上は何もありません。
モ：このままだと今月分、全然足りないんですが（笑）。
ウ：分かりました。何とかします。

ボンちゃん、ふ～どを招集！　トッププレイヤーの対戦論

今回の質問はウメハラ＆モリカワが即答！　ここで今月のコラムは終了！……では（もちろん）なく、ウメハラの友人でありライバルのボンちゃん、ふ～どを招いた格ゲー対談に突入。

「ウメハラから盟友プレイヤーへ」、「盟友プレイヤーからウメハラへ」質問というスペシャルQ&A編がスタート。

ウ：……というわけなんですよ。
ボンちゃん（以下、ボ）：いや、まったく意味が分からないです。何でここに呼ばれてるんですか？　せっかく今日はパチンコがいい感じで出てたのに。
ウ：パチンコはいつでもできるんだからいいじゃないの。
ボ：駄目です。久々にいい台だったのに。はぁー……。
ふ～ど（以下、ふ）：えっ、俺たち今月の「ウメハラコラム」に載るんですか？
ウ：そういうことです。実は最近ネタが少なくて困ってるんです。そこで"信者"二人を召喚したってわけ。
ボ：信者じゃねーよ！
ウ：じゃあ君たちを知らない人も居るだろうから軽く紹介します。ふ～どは大酒飲みで冗談ばっかり言ってる面倒臭いやつで、ボンは昔一緒に麻雀やってて、今は一緒に『スパⅣ』をやってるサガット使い。99キロです。
ボ：おい！　ばらすなよ！　こいつ本当に終わってんな。
ふ：老害ですよ。老害！
ウ：いやいや、俺ほど年下に気を使わせない男は居ないよ？
ふ：いや、一緒に酒を飲んだときのパワハラがヒドイんですよ。こうはなりたくないなっていつも思ってます。
ボ：いいぞー。もっと言えー！
ウ：そうだっけ？　記憶に無いや。ところで君たち先日発売された俺の本は読みましたか？
ボ&ふ：読んで無いです。
ウ：はぁー？　お前ら信者失格だな。普段世話になってるウメさんの本読んでねーの？　黙って三冊ずつ買えよ。
ふ：えっ、俺、世話になってますか？
ウ：飯おごったりしてんだろが！
ボ：自分で無理やり呼び出してんだから当然だろうが。しかも、酒飲むとめんどくせーし。世話してるのはこっちですよ。
ふ：ボンちゃんとまったく同意見です！
ボ：ていうか、雑談しかしてないけど大丈夫なの？
ウ：締め切り近いから話がまとまれば何でもいいよ。
ボ：ワハハ。どうしようもねーこいつ。
ふ：まあ、たまにはこういうのもいいんじゃないですか。
ウ：でもまあ、せっかく呼んだんだし、ゲームの話もしとくか。んじゃ、「二人の対戦に対する考え」を聞かせてよ。んじゃ、ボンから。
ボ：えー！　んー……「強いやつと対戦するのが熱い」ってことかな？
ウ：ギャハハー出たー！　こいつにだけはインタビューしちゃ駄目ってことをすっかり忘れてた！　お前「MAGネット」（NHKのサブカル番組。以前、格ゲー特集でウメハラが出演）のインタビューでも同じことを言ってたけど、インタビュアーが完全に引いてたからな。当然番組ではカットされてるし。
ボ：えっ!?　こういう回答じゃ駄目なの？
ふ：対戦に対する考えじゃないと思うよ。
ウ：いやいや、ボンの考えはよく分かったよ。ありがとう。
ボ：うぜー、こいつ!!
ウ：んじゃ次、ふ～ど。
ふ：俺は「相手の技のスキに最大反撃を決めること」を最も意識してます。
ウ：へー！　それは面白い考えだね。
ふ：『バーチャ』をやってたからかもしれないですけど、相手の行動が読めたときには最大のリターンをとりたいんですよね。
ウ：確かにふ～どは世界一、生でウルコンを当ててる気がする。
ふ：そうですね。いかに反撃でウルコンを当てるかっていうのを意識してます。そうやって相手の行動を制限して、自分に有利な展開に持っていくのが得意ですね。相手の技のスカりとかにもウルコン当てようとしてますよ。
ウ：そうなんだ。例えば？
ふ：いぶきの旋のスカりとか、ブランカのアマゾンリバーランのスカりとかですね。

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site　http://www.daigothebeast.com/

ウ：あーなるほど。

ふ：相手の行動を制限するのが目的なんですけど、かなり意識してないとできない。そのの狙いがバレるとあんまり抑止力にならないですけどね（笑）。

ウ：いやー、他人の意見を聞くのも面白いね。俺も最大反撃を意識してみようかな？

ボ：あの一……すいません。名誉挽回のチャンスをくれませんか？

ウ：あっ、まだ居たの？　まあ、しゃべるのは自由ですからね。どうぞ。

ボ：大丈夫です。ふ～ど君の聞いてコツが分かりました。僕は「相手を完璧に制すること」が目的です。どう、これ？

ふ：抽象的だなー。

ウ：ねっ、ボンちゃんは国語が苦手なんだから無理しなくていいよ。あっちで遊んでおいで。

ボ：えっ？　これも駄目なの？　何で？

ふ：もうちょっと具体的に言ってみたら？　制するだけじゃ分かんないよ。

ウ：「制するのが目的」とかウケんだけど。

ボ：いや、だからー、要は相手が飛ぶしかないっていう状況をいかに作りだすか、っていうことですよ。サガットは飛ばせちゃえば勝ちなんですよ！

ふ：あー、そういうことね。なるほど。

ウ：まあ、ボンにしては頑張ったか。

ボ：こんなところで勘弁してください。

確実にラウンドを取るか？ リスクを背負って恐怖を与えるか？

ウ：君たちからは何か質問はないの？

ボ：あっ。そういえば、俺、聞きたいことがあったんだけど。

ウ：おーいいね。どんどん聞いて。

ボ：相手に技を一発当てたらピヨる（気絶する）っていう状況で、投げとアパカ（タイガーアッパーカット）の二択ってアリだと思う？

ふ：サガット側はノーゲージっていうことだよね？

ボ：そうです、そうです。ノーゲージアパカ。当たれば勝ちだけど、ガードされたら逆にピンチっていう行動。

ふ：全然アリでしょ。立ち回りだけで勝つ自信のある相手にはやる必要はないけど、勝ったり負けたりの相手にはやるべきだと思うね。

ボ：やっぱそうだよねー。頭では分かってるんだけど、恐くてできないんだよね。

ふ：ウメハラさんはどう思います？

ウ：うーん。まあ、アパカを打った方が強いんだろうなとは思う。ゲームの攻略が煮詰まっていない時期だったらそこまでする必要は無いと思うけど、これだけ攻略が煮詰まった今だと対応だけで勝つのは厳しいからね。決め手になる行動は多少のリスクを背負ってもやるべきだろうね。

ふ：それに、この状況でアパカを出してくるプレイヤーの方が恐いですよね。仮にアパカをガードされて負けたとしても、それ以降の対戦が楽になることを考えると出すべきなんじゃないかな？

ボ：なるほど。目先の勝ちを拾いにいってるようで、実は長期戦向きの行動になるんだね。

ウ：あっ、そうだ。これはふ～どに聞きたいんだけど、『バーチャ』のトッププレイヤーと『ストⅣ』（『スパⅣ』）のトッププレイヤーで違いってある？

ふ：『バーチャ』のトッププレイヤーは読み合いが強いっていう印象ですね。どんな技にも必ずリスクがあるので、一点読みが重要なんですよ。逆に『ストⅣ』はいかにリスクの少ない行動を取れるかっていうのが大事なんで、コマンドの精度が高いプレイヤーが多いと思いました。

ウ：なるほど。でも2D格ゲーでもゲームによってトッププレイヤーのタイプは違うけど。

ふ：あっ、そうなんですか？　例えばどんな違いがあるんですか？

ウ：『ストⅡ』や『ストⅢ』は読み合いが重要だから、『バーチャ』のトッププレイヤーと似たようなタイプが多いと思うよ。逆に『ZERO3』や『カプエス2』はコマンド精度が重要だから『ストⅣ』のトッププレイヤーと似たタイプが強かったね。

ふ：へー、そうなんですね。それは知らなかったですね。

プレイヤーが語る「好きなプレイヤー」

ボ：あっそうだ。この場を借りて言いたいことがあるんです。

ウ：おっ珍しい。どうぞ。

ボ：格ゲー配信に関することなんですが。

ウ：あー、今、USTREAMやニコ生でのプレイ配信がブームだもんね。思うところはあるだろうね 。

ボ：そもそも面白いと思う配信が少ないんですけど、なぜ格ゲー配信をそんなにやりたがるんですかね？

ふ：ボンちゃん攻めるねー（笑）。

ボ：僕は失うもの無いんで、そこは突っ込ませてもらいますよ。

ふ：でもまあ、あれは趣味だからね。他人がどうこう言う問題じゃないんじゃない？

ボ：まあね。でも配信中に乱入したりとか、配信中にほかのプレイヤーを貶めるような発言したりする奴らはマジ終わってるでしょ。そんな奴らに配信する資格は無いと思うけどね。

ウ：あなたの言ってることは正論だと思いますけど、コラムに載せていいのかな（笑）。

ボ：全然いいでしょ。むしろこういう場でちゃんと言っていかなきゃ駄目なんじゃない？

ウ：そうですね。ボンちゃんかっこいいです。

ふ：こんなもんでページ埋まりますか？

ウ：いや、もうちょい必要だと思う（笑）。

ボ：マジで？　コラム作りって結構大変なんだね。

ウ：そうなんだよ。お前らウメさんの苦労が分かったか？

ボ：うーんまあ。

ウ：じゃあ最後の質問。『ストⅣ』で好きなプレイヤーは？

ふ：好き？　「好き」ってどういうことですか？

ウ：プレイスタイルが好きとかかな。印象に残ってるプレイヤーでもいいけど。

ふ：俺はかずのこっすね。アイツのプレイは見てて面白いんで。やっぱ『バーチャ』出身としては二択を通すプレイが好きですね。

ウ：なるほどね。ボンは？

ボ：俺はヌキさんかなー。

ウ：そうなの!?　意外なんだけど。そんなに対戦してないじゃん。

ボ：最初はすごさが分からなかったんだけど、『スパⅣ』になってサガットの性能が落ちたから、地上戦もやらなきゃいけなくなったでしょ？　そこで初めて差し合いの難しさが分かったんだよね。んで、ヌキさんは差し合いがうまかったから、すごいことやってたんだな、と。

ウ：なるほどね。まあ、差し合いのうまさって地味なスキルだから気付かない人は多いだろうね。じゃあ今回はこんなところで！

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。
あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］

尖閣諸島にゲーセンを作ってハイスコア申請をするのがドリーミンなダップセであるが、最近の異常気象のためにビニール傘を大量購入させられる我々の身にもなって下さいよ二つで十分ですよ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　ふっくらしたものに目が無く、すぐにふらつくメンバー！たちにスプレーをシューと吹きかけることを生業とする東西線の覇者。イタキョーは増資しろ。

ケソ　発売中の「回転むてん丸大百科」には、シャム・メルルーサのプロモカードが付いてお得だよ！とステマ以前のバレバレなマーケティンをするマッド飛将軍。

タキョス　ゴールデンウィークもムック進チャンでモバマスのイベントも出遅れ気味。ギンザドリルにはパッション施設の拡充を望んでおこうじゃねえか。

©SEGA

FISH ON : 01

劉備君！　ワイも中原を平定するで！

Wherever you are.

ケソ　流石にゴールデンウィーク前になるとあたたたたかくなりましたね。

まさ　ンムス。インペリアルアーメルジャケットを脱ぎ捨てたのちに衣替えのシーズンさね。衣といえば、我は幼少の砌に、T&Eソフトファンクラブ限定販売の『ハイドライド』トレーナー（¥2,000）を小粋に着こなしておったのだがね。それに気付いた級友たちが「俺のも代理購入してくれよ！」と押しかけて、皆の分まで買わされたことを思い出したわい。

ケソ　きっと当時のT&Eソフトの通販担当者は「何だコイツ！　一人で何十着もトレーナー買っティールぞ!?（目を見開きつつ擦れ声で）」と、おののいていたことでしょう。

タキョス　盛り上がっているところ悪いんだが、今回の猛者どうするよ!?

まさ　さういえば、我らがトリステル事務所の近隣ゲーセン、自由が丘セガクラにて、『三国志大戦TCG』のポスターが貼ってあったが。

ケソ　先日発売されたんですよ、それ。買おうと思ってて忘れてた。

まさ　タイトルから察するに、『三国志大戦』のゲームシステムと世界観をまるっとTCGにした感じかね。

ケソ　Webでルールを見た限り、勢力別に分かれてデッキを組み、相手の城を攻める──という、基本的な流れは、ゲームそのままみたいですね。カードを担当されている絵師もほぼ同じですし。

タキョス　『三国志大戦TCG』だったら、サンプルデッキみたいなのが編集部にあったな。ちと借りてくるぜ。

ケソ　はよ！　はよ！

（一万年後）

タキョス　おら借りて来たぞ。

まさ　ウッヒョー！　魏、呉、蜀、よりどりみどりや！（手をすり合わせながら舌なめずり）

ケソ　三国に加えてその他勢力である「群雄」があるんですな。

タキョス　んじゃあ、今回の猛者は『三国志大戦TCG』で遊んでみっか。

ダップセ　ハイル漢王室！

FISH ON : 02

名状しがたいシュボスの罠

Shake it down.

まさ　ほほふむ。デッキは原作のように8コストまでじゃなくて、カード50枚以上で組むのであるな。

タキョス　同一カードは4枚までな。

ケソ　おお～。劉備イラストは杉浦義夫先生、曹操は獅子猿先生、孫堅が風間雷太先生担当とか、原作と同じふいんきで遊べるなあ。

まさ　津路参汰先生が描いてる甘皇后がどう見てもすーぱーそに子な按配なのだが。

タキョス　ルールは簡単。お互いの城を攻め合って、先に七枚の城壁を破壊した後に、攻城を決めたら勝ち。プレイヤーは戦場に武将を配置して、攻城を狙ったり防御をしたりと、そりゃもういろいろだ。

まさ　ムス。武将で城壁を直接攻めるだけでなく、さまざまな効果を持つ【計略】カードを使ったりと、戦術のパターンは幅広そうであるな。どれ、我は王道中の王道である魏でデッキを組んでみるか。

ケソ　んでは、ぼっくそは董白つんの居る群雄で組んじゃりますよ！

タキョス　あ、今のバージョンに董白いねーから。

ケソ　自分、呉でいいですか(ｷﾘｯ。

タキョス　遠慮するな。黄巾ワラワラデッキでも組んでおけよ。

（5億年後）

まさ　初プレイだというのに想定最強デッキを構築してしまった我の手腕がおっとろしいなあ。

ケソ　オイドンも群雄じゅうから勇者をかき集めて作りましたよ。

まさ　それでは勝負、はじめぃ！

タキョス　まずは自陣に武将を配置することから始めるんだな。武将を配置するには、自分の城に"国力"カードを置く必要があるぞ。

まさ　すべてのカードは国力として使えるが、武将として使うか、計略カードとして使うか、それとも国力にするかは、状況次第ということか。

タキョス　強い武将や強力な計略を使うには、多くの国力を必要とするからな。その辺のバランスを考えて

SANGOKUSHI TAISEN
三国志大戦™
TRADING CARD GAME

AC版の世界観そのままにTCGに降臨！

このゲームの題材となっているのは、もちろんAC版『三国志大戦』。カードの絵師や登場武将、計略の名前など、AC版を嗜んだユーザーにはおなじみのものがそろっているぞ。構築済みスターターデッキ（魏、呉、蜀の三種）が1,200円（税込み）、ブースターパック1パック9枚入り330円（税込み）、1ボックス15パック入りが4,950円（税込み）で発売中DA！

ゲームの主役である武将カード。左上の数字が必要コスト、左下の数字が攻撃力だゾ

さまざまな効力を持つ計略カード。ここぞというときに使い、戦いを有利に進めよう。

援軍カードは武将カードに付ける補佐的カード。いわばエンチャントであるな。

デッキを組む必要があるってこった。

ケソ　我は早速武将を配置しますよシャッハ、ハイ！　国力1で出せる【高昇】の登場ダーゼー。

まさ　はやっ！

ケソ　ムフフフフ。我は激安コストで編成された黄巾ワラワラデッキ。相手の戦力が整う前に、城壁を攻め立てるって寸法ですYO!

タキョス　【高昇】は攻撃力は500と低いが、攻撃時に撤退した際、敵陣の武将に1,000ダメ与える厄介なカードか。いかにも黄巾っぺえな。

まさ　あわわ、よく考えたら低コスト帯武将カードを入れておらなんだ。

ケソ　これはしたり！　今のうちに攻め立てるしか、あ、ねい。2ターン目には2コスで【波才】、3ターン目には3コスの【周倉】の登場だァァァ！　ワラワラワラ。

タキョス　原作と同じノリで低コストがガン首揃えて出陣してきたな。しかし低コストだが、このままマセルの陣地に武将が来ないと、黄巾賊にやっすい蹂躙を受けてシバウ確定か。

まさ　そうこうしているうちに、城壁が残り4枚になってし、モウタ。しょうがないので、【荀彧】(攻撃力1,500)、【張既】(攻撃力1,000)の文官コンビでも出しておくか。

ケソ　ヌッフフ。貧弱な文官でコレが止められるかな？　群雄最強戦士【呂布】(攻撃力4,000)の登場だーッ！

タキョス　うお、攻撃力やベーな。

ケソ　【呂布】の圧倒的な攻撃力に恐れおののキング！　満を持してナタ～ック！！(『ウォーザード』調)。

まさ　我は【張既】で受けるさね。

タキョス　まあ、ここはチャンプブロックだろうな。

まさ　がしかし。【張既】が撤退するときには、国力カードが2枚待機状態(回復状態)になるさなあ。そして隣に居る【荀彧】は、何らかの効果によって国力が待機状態になると、相手の城壁に1ダメージを与え、我はカードを1ドローできるという寸法よ。

ケソ　あ、あわわ。攻めたつもりが我の城壁が壊れていたこの不思議。

まさ　フェフェフェ。【張既】は4枚入れてあるさね。お次の【張既】もステンバーイ。

ケソ　ひぃっ！　そやつを倒せばまたこっちの城壁が崩れるのか！

まさ　コンボを誘発している【荀彧】を倒せば問題は解決するがね。

ケソ　ぬぬう、【呂布】が攻めれば【張既】が自決するしなあ。完全に飼い殺しやでぇ……。

まさ　こっちも国力が貯まったので、コスト5の【曹操】(攻撃力3,500)を自陣に配備するさね。

ケソ　強ッ。しかし、攻撃力ならまだこっちの【呂布】が上……！

まさ　んじゃ次のターン、【曹操】で攻撃っと。

ケソ　【呂布】で受けたらあ！

まさ　そこに戦闘で使える計略カード【破竹の進撃】を使うさな。これは自軍の武将一体の攻撃力を1,000アップさせる効果があるさね。

ケソ　ひいいいっ！　ジャイグル的な何かじゃないですかアァァ！

タキョス　4,500対4,000で、呂布は斬首だな。

まさ　しかも、【曹操】が戦闘で勝利した場合、国力が待機(回復)状態になるさね。

ケソ　……ということは。

まさ　【荀彧】の能力が発動して、ケソ城壁にダメージさね。

ケソ　あ……ぐばぁ！

FISH ON : 03

戦い終わって　～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　結局、【荀彧】の特殊能力で壁を全部削られた揚げ句、【曹操】にブッ込まれて不運と踊っちまったよ……。

まさ　まさに王者の覇業であったな。

ケソ　単純に高コスト＝強カードじゃなく、中堅カードでもコンボの組み合わせで強くなるのはいいですよね。

タキョス　まだシリーズも始まったばかりだからな。これからカードも増えて、戦術の幅も増えるだろう。

ケソ　セガ初の本格TCGなので、どうせなら三国キャラの以外のセガキャラも乱入してほしいですよね。アソビン教授とかデスアダーとかダイナマイトダックスとかも。

まさ　ならばよし！

タキョス　よくねーよ！

～続く～

真子3D編集便り

猛者っ子通信

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

〜慟哭〜

今月もLoVの基礎を学べます!

今月は、先月に引き続き基礎講座をメインにお届けするぞ! デッキ構築の基本から始まり、より強力なデッキの組み方、さらに、各種族別に定番カードの対策と、それに対抗しやすいパーツなど、さまざまなポイントを紹介。デッキ作りの参考にしてほしい!

Text:age

LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年1月19日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

今さら聞きづらい

デッキ構築のイロハ教えます。

デッキ作りの基礎知識

アーケードトレーディングカードゲームである本作。カードの種類は数百種類にわたり、さまざまな使い魔が存在する。基本的には、それらのカードを自由に組み合わせて合計コスト90のデッキを構築することになる。しかし、対戦に安定して勝つためであれば、一定の法則にのっとってデッキを構築することで勝率も上がるのだ。

各使い魔の攻撃属性のバランス、特殊技の性能、降魔の選択、特殊技を使ったコンボ、流行に対しての対抗策……などなど、これらを理解した上でデッキを構築することで、デッキの能力や対応力が大きく向上する。

もちろん、プレイヤーが自由にデッキを組むのも本作の楽しみ方の一つ。しかし、その結果デッキが機能せず、何もできずに負けるようでは楽しむこともできない。好きなカードを軸に、バランスよくデッキを組むのはとても大事なことだ。そのための法則をしっかり覚えておこう!

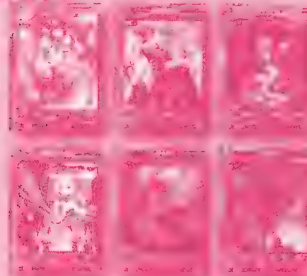
攻撃属性のバランス

属性は、なるべく均等に

各使い魔の攻撃属性は、自身の使用する種族の弱点属性以外をなるべく均等に振り分けるのが良い。こうすることでいろいろな種族と戦いやすくなる。最も少ない属性でも、コスト20程度は振り分けておくのが安定だ。

また、主人公は常に戦場に居ること、オーバーキルで弱点属性を突けることから、使い魔に換算するとコスト30程度の使い魔と同等の働きが期待できる。そのため、一つの属性がデッキ内に主人公のみ、という編成もデッキ次第で十分に機能する。これをふまえた上で、各種族のサンプルを紹介しておくので、属性バランスの組み合わせの参考にしてほしい。

光、雷、闇の各属性をコスト30ずつ均等に割り振り、デッキ内に居ない撃属性を主人公にセットした形。雷属性が少なくてもいいなら、[オセロメー]を[ドン・キホーテ]にしても可。各種族に対し、安定して高い攻撃力を発揮できるデッキ

DEFが低めの人獣に対し、炎属性主人公＋炎ビンタメの[アフロディーテ]と、やや炎が多い形となるが、そのぶん撃属性が少なくなっている。魔種に対する撃不足はUSや降魔でカバーするのが理想。以前に比べ、特殊技の効果時間がやや短縮されたが、[アフロディーテ]の代わりに[ルナ]を使用するのもアリ。

雷属性のコスト30を3体のコスト10の使い魔でカバーした形。その火力不足を強化系や弱体系の特殊技でカバーする、ある意味魔種らしい形のデッキだ。[ツクヨミ]と[フルフル]を使った撹乱も可能なのが特徴の一つ。[ツクヨミ]の入手が難しい場合は、[【劫火】バハムート]＋主人公を光属性にするなどアレンジを。

5枚デッキで炎属性にコスト40を割いているので、属性バランスはやや偏っているが、強力な特殊技を持つ使い魔をそろえた形。打たれ強い上に、拡散攻撃なので後方から攻撃可能なため、撃破されにくい[サーガ]を軸に戦うデッキで、かなり安定した強さを発揮できる。

[マッドハッター]を軸に、強力な弱体系の特殊技を持つ使い魔二体を組み合わせたデッキで、[マッドハッター]の特殊技のレベル上げがキーとなるデッキ。人獣同様、各属性をコスト30で均等に割り振っている。[マッドハッター]の入手が難しい場合は、[プルートー]＋主人公を撃属性にするなどとして調整しよう

特殊技の性能を考えてデッキに組み込む

デッキと特殊技

デッキの能力を上げるために考えるべきことの一つが、デッキに組み込む使い魔の特殊技に関してだ。例えば、どんなに属性をバランスよくそろえたとしても、戦闘に使える特殊技がほとんど無いデッキや、効果がそれほど高くない単体強化系の特殊技ばかりをデッキに組み込んだ場合、強力な強化系の特殊技を組み合わされたデッキと戦った場合、戦闘で大きく不利になってしまう場合がほとんどだ。

そのため、デッキにはさまざまな種類の特殊技を入れたり、特殊技のコンボを狙った組み合わせを入れることがより強力になるのだ。移動速度上昇系や、特殊地形を使ったものなど、変則的な特殊技を使ったデッキを使う場合も、最低限これらをふまえたパーツをいくつか組み込んでおくことで、その特殊技を使った得意なパターンに持ち込みやすくなるぞ。

バリエーションは豊富に

特殊技には、強化形、弱体系、ダメージ系……などなど、さまざまなタイプの特殊技が存在する。戦闘では、それらを駆使して敵の撃破を狙うことになるのだが、可能であれば、組み込む特殊技のタイプをなるべくばらけさせるのが理想。

例えば、強化系の特殊技のみを組み込んだ場合、こちらの特殊技の効果を打ち消すタイプの特殊技に対して非常に弱くなり、弱体系ばかりを入れると、こちらの特殊技の対象外になる特殊技を使う使い魔が相手に居た場合、一方的に戦闘で特殊技を使用されて突破、最悪全滅させられてしまうこともある。

こういった事故を防ぐために、デッキを作る段階であらかじめ多種多様な特殊技を組み込んでおくのが重要になってくるのだ。また、特に有効なタイプの特殊技についての解説を右に記載しているので、組み込む特殊技の配分を考える上で参考にしてほしい。

強化系の特殊技を持つ代表的な使い魔

自身、あるいは味方のATKやDEFを上げる特殊技。特殊技を打ち消すタイプのものには弱いが、デッキに複数このタイプの特殊技を入れれば、［大入道］の特殊技のようなものでなければ、最初に使った特殊技を消させた上で次の特殊技を使う、といった方法でカバーすることも可能。最も汎用性の高い特殊技のタイプだ。

弱体化系の特殊技を持つ代表的な使い魔

相手のATKやDEFを低下させるものなどがこの弱体系の特殊技。複数を対象とする場合、相手が分散していると全員を範囲に入れられないといった弱点もある分、効果が高めなものが多い。大幅な強化をする特殊技への対抗策としても有効だが、複数組み込むと、［アプサラス］や［【絆】アマゾネス］などとで対抗されるのが欠点。

ダメージ系の特殊技を持つ代表的な使い魔

敵使い魔に一瞬でダメージを与えられる便利な特殊技。敵種族の弱点であれば、一気に大ダメージを与えることも可能。敵一体を集中攻撃で倒したり、瀕死の敵にトドメを刺すときに便利。弱体系と同じで、こちらの特殊技の対象外になる特殊技に弱いが、その効果が切れるまで粘れば、その瞬間に敵の撃破を狙うことも可能。

コンボを決めろ

戦闘時、複数の特殊技を連続で使用し、その効果をより強力にするものを「コンボ」と呼ぶ。この方法を用いることで、そのコンボが使用できるパーティの戦闘力が大幅に増し、敵の撃破を狙いやすくなるのだ。

単純に、ATKやDEFをアップさせる強化系の特殊技を組み合わせて大幅に能力を上げるものや、DEFを下げた後にダメージ系をヒットさせるものでもコンボといえる。さらに、「自動でスマッシュをする」特殊技に、「スマッシュのダメージをアップする」という特殊技を組み合わせることで、互いの効果をアップさせられるようなパターンもいくつか存在する。

特殊技の効果をよく考え、有効な組み合わせをデッキに組み込むことで、1＋1が2以上の効果を発揮する場合もある。右でいくつか有効なコンボのパターンを紹介しておくので、試しに使ってみたり、コンボを探したり、デッキを作る参考にしてほしい。

代表的な使い魔コンボの例

人獣コンボ例

バーサーカー ＋ パラディン

DEFを大幅にアップさせ、その間にスマッシュでダメージを稼ぐ、という比較的シンプルな組み合わせの例。ここに［ステラ］が加わわればより強力に。スマッシュダメージボーナスのおかげで、相手のDEFアップにも強い。

魔種コンボ例

カイネ ＋ 魔王

特殊技で貫通効果のある通常攻撃が可能になった［カイネ］の攻撃範囲を拡大、さらにスマッシュにすることで圧倒的な破壊力を発揮するコンボ。［サクリファイス］を組み合わせれば、敵を一掃することも可能だ。

海種コンボ例

【祝福】テティス ＋ オケアノス

［【祝福】テティス］で［オケアノス］のHPを上昇させ、その特殊技の効果をアップさせる分かりやすいコンボ。ただし、［オケアノス］の効果アップは、［【祝福】テティス］の特殊技LV3を使用してからとなるぞ

不死コンボ例

グレート・ハーロット ＋ 佐々木小次郎

［グレート・ハーロット］でDEFを上げ、それを［佐々木小次郎］の特殊技で参照させてATKを大幅に上げるコンボ。もう一人は拡散攻撃の使い魔をチョイスすることで、［佐々木小次郎］のATKが190を超えることも。

慟哭の狭間　**その他いろいろな種族で使用可能な強力コンボ**：速度ダウン系の特殊技は、その効果が低目でも、それを重ね掛けすることで高い効果を発揮できる。追加効果として、緩やかな速度ダウンが付いている特殊技を持つ使い魔を使用する場合、相方として同様に速度が下がる特殊技を使うものを用意し、制圧戦もできるようにしておくのもいいだろう

デッキバランスと降魔の関係

降魔を組み込む

デッキの基本的な形が決[illegible]たら、[illegible]それに合わせて決定する。

降魔を組み込むための選択基準はいくつ[illegible][illegible]るという性質上、[illegible]射手～]のように、効果対象が限定され[illegible]技を使うもの以外は、ある程度自由に組み込んでも戦力としては十分にカウントできる。

しかし、デッキの爆発力や汎用性をアップさせたいのであれば、属性上のバランスや使い魔とのコンボなど、さまざまな要因を考慮した上でチョイスするほうがより有効なのも確か。自身のデッキに足りないもの、戦力アップに必要なもの、どれが自身のデッキの特性をより生かすことができる降魔かを[illegible]えたい。これを決める上で指針となるパターンをいくつか紹介するので、参考にしてほしい。

足りない属性を降魔でカバー

コンボや特殊技の性能を優先してデッキを組むと、やや不足気味の属性が出てくることもしばしば。そこで、その不足気味の属性を降魔でカバーするのも一つの手段。こうすることで、とりあえず降魔召喚まで互角、あるいはわずかなリードを奪われる程度でしのぐことができれば、苦手な種族にも対抗しやすい。

また、降魔召喚まで不足気味の属性で粘る自信があれば、その分ほかの属性にコストを配分できるので、残りの種族と戦うときに有利になるデッキを組むことが可能になる。少ない属性の部分を、攻撃力の高いダメージ技を持つ使い魔を入れたり、単体を大幅に弱体させる特殊技を用意して一体落としを狙うことで誤魔化せるようにしたりすることで、足りない属性をカバーしやすくなるぞ。

やや闇属性が少ないが、ダメージ技を使う[実験兵器七号]を組み込み、強力な強化系の特殊技を多くそろえたことで、対神族戦もある程度誤魔化せるようにした組み合わせ。どの種族ともバランスよく戦える。

使い魔とのコンボ

デッキの軸となる使い魔とのコンボを考えた上で降魔を選ぶことで、降魔召喚後にさらなる攻撃力を期待できるようになる。これが強力な組み合わせの場合、お互い降魔を召喚した後に、そのコンボで降魔撃破＋エクセレントで逆転も可能になってくるのが強みだ。この場合、組み込むべき降魔のチョイスは、当然、降魔をカウントした上での属性のバランスなどよりも優先して考えることになる。そのため、降魔召喚前の属性のバランスが悪いと、苦手種族相手だと降魔召喚後にも大きなアドバンテージを取れない可能性も出てくる。

そのため、このパターンで降魔をチョイスする場合、降魔召喚前の属性バランスはできるだけ均等になるように割り振りたい。その上で降魔との火力で押し切りたい。

降魔と使い魔の代表的なコンボ例

アリス
＋
～背徳の騎士～

[アリス]の特殊技で、味方使い魔を複数攻撃にした上で、さらに[～背徳の騎士～]で攻撃範囲を拡大するコンボ。相手の射程外から広範囲を攻撃可能なため、ATKがアップしなくても非常に高い戦闘力を発揮できる。

ドロシー
＋
～謀略の射手～

炎に対して無敵になりつつ、さらにATKを大幅にアップさせることで、攻防両面の強化が可能なコンボ。さらに、最初に[【絆】アマゾネス]の特殊技を使用すれば、より防御面が強化されて敵を倒しやすくなる。

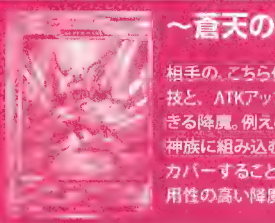
オーベロン
＋
～蒼天の守護龍～

せっかく育成した[オーベロン]を、大幅な弱体効果のある特殊技で弱体化されてはたまらない。そこで、[～蒼天の守護龍～]の特殊技でさらなる強化をしつつ相手の特殊技をくらわないようにしてその能力を生かす組み合わせだ

弱点をカバーする

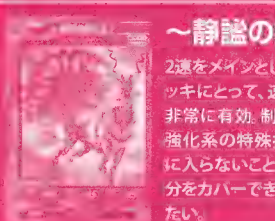
デッキを構築する上で、万能のデッキというものはどうしても作れないもの。いかなデッキにも何かしらの弱点があり、そこを突く、突かれることで勝敗が決まることもしばしば。

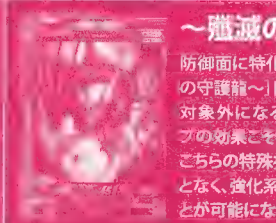
そこで、その弱点部分を少しでもカバーするために降魔を選択するのも一つの手段だ。こうすることで、爆発力はコンボ重視の形には劣るが、対応力の高いデッキを組むことができる。

例えば、強化系の特殊技を多くそろえたデッキであれば、相手の特殊技の対象外になる特殊技を使う降魔や、相手の特殊技ゲージを減少させる降魔を使うことで特殊技の効果を打ち消されることがないようにできるのだ。

～蒼天の守護龍～

相手の、こちら側を対象とする特殊技と、ATKアップの両面をカバーできる降魔。例えば、強化系の少ない神族に組み込むことで、火力不足をカバーすることもできる。非常に汎用性の高い降魔の一体だ。

～殲滅の怒濤～

防御面に特化した降魔で、[～蒼天の守護龍～]同様、相手の特殊技の対象外になるのが強み。DEFアップの効果こそ低めではあるものの、こちらの特殊技の効果を消されることなく、強化系のフルコンボを狙うことが可能になる。

～静謐の担い手～

2速をメインとした機動力の低いデッキにとって、速度アップの効果は非常に有効。制圧型デッキの場合、強化系の特殊技もそれほどデッキに入らないことも多いので、その部分をカバーできるのも非常にありがたい。

～廃滅の機神～

相手の特殊技の効果を打ち消し、さらに特殊技の効果対象外になる特殊技は、火力に不安があるデッキで、強化系の特殊技を多くそろえたデッキと戦うときに頼もしい。ATKとDEFを下げる特殊技も便利で汎用性が高い

慟哭の狭間

意外と好相性な組み合わせ　自身の弱点属性であるため、やや組み合わせにくい魔種＋[～背徳の騎士]や、不死＋[～蒼天の守護龍～]だが、魔種の高火力の複数攻撃の範囲を拡大したり、不死の高コストの強化、守護ができる、という意味では思いのほか相性が良い。一部属性がやや足りなくても勝てる自信があるなら試してみるのもアリだ。

種族別定番カードと、その対策カード

対策カードを入れる

ここまでで紹介したのが基本的なデッキの組み方となり、ここからは、種族や流行に対抗するためのデッキ構築とパーツ選択の話。

本作の使い魔、特殊技は多岐にわたる。バージョンアップ直後はもちろん、時間が経過すれば見直される使い魔も出てくるため、環境はめまぐるしく変わり続け、常に使いやすい使い魔や強力な使い魔が出てきて、その使い魔や、それを抱える種族の使用率が上がってくることになる。

そのため、対戦環境に合わせて、それらの流行に対抗できる使い魔をデッキに組み込むのも時には重要になってくるのだ。

また、強力なカードが出てきたとしても、各種族には定番となる使い魔が多数存在しているため、それに対しての対策カードを覚えておいても決して損はしない。

それらを考慮した上で、環境に合わせてデッキに手を加えていきたい。また、流行に対して降魔で対抗するのも有効。ここでは、対策用の使い魔と合わせて、さまざまな状況に対応しやすい降魔も紹介していくぞ。

状況に応じて、2種類の特殊技を使い分けることができる降魔は、対策カードとしても機能しやすい。

汎用性の高い降魔

攻防一体の守護神 ～蒼天の守護龍～

前ページでも紹介したが、とにかく汎用性にすぐれた降魔。相手の特殊技を無効化しつつ、主力使い魔や相手の弱点属性の使い魔のATKを上げ、そこで突破に成功すれば、次の戦いまで多少時間を稼ぐことでHPが減少した味方を回復することも可能。自身以外のHPを回復する使い魔と併用すれば、味方全員のHPを回復することも可能……と、さまざまな状況、パーツとのコンボが可能で、対応力が高い。

サクリファイスも怖くない!? ～嘆きの竜皇～

とにもかくにも、単体の能力を大幅に下げる特殊技が便利。これを前に出てきた敵に使用することで、その敵を逃がさず撃破できる。また、敵を殲滅できそうなとき、敵一体の足止めをした上で逃げ道に回りこみ、逃さず殲滅することも可能。〔サクリファイス〕などにも強く、使用した使い魔に特殊技を使用し、逆に撃破を狙うことも可能。相手のUSをある程度気にせず召喚できるのが強みだ。

制圧・戦闘どちらもおまかせ! ～静謐の担い手～

移動速度とスキル効果がアップする特殊技は、スキルが不足している種族や、機動力の低い種族にとってはありがたい効果。また、〔サクリファイス〕や大幅な強化が可能な特殊技を使われたときに、この特殊技を使用することで逃げて、被害を最小限に留めることが可能。ついでにサーチアイなどの封印ができればさらに逃げ足が速くなる! ATKと攻撃速度アップの特殊技も腐ることがなく便利。

人獣

人獣で中軸となるデッキは、そのほとんどが4速の使い魔をメインとした韋駄天型のデッキとなる。そのため、制圧面が弱くなることがほとんどで、〈シールド〉スキルを持つ使い魔が居るデッキなら、相手をシールド側のストーンに[illegible]

[illegible]

多用する同族戦において絶大な力を発揮する。主力を分散させてパーティ全員が特殊技をくらわないようにしたい。

［氷刃の英雄 ジン］は、特殊技を封じるダメージ技を使う。LVが上がると非常に強力になる。なお、LV制の特殊技は、［大入道］などの、特殊技の対象外にできる特殊技をくらっている間は使用してもLVがアップしないことを覚えておこう。攻撃範囲を変化させる［アリス］は、攻撃範囲を変化させる特殊技で上書き可能なので対抗策として優秀だぞ。

アフロディーテ

神族の対人獣定番カードといえばやはりコレ。もちろん、これ一枚では対抗できるわけは無いのだが、炎が足りない、と思ったときにとりあえずコスト10を割いて対抗手段を強化できる点はとても優秀。環境に合わせ、マッチ率が低いものや、少なめの属性や降魔の召喚で対抗できそうな種族の弱点属性を減らし、この使い魔を入れ替え要員として用意しておくといいだろう。

オーベロン

人獣対策に特化したもの、というわけではないが、うまく終盤まで育成することができれば、人獣に一発逆転も狙える爆発力を誇る使い魔。その分、終盤まで炎が不足気味になるので、主人公を炎にしたり、多少のリードをされても慎重に壊滅を避けるように動いて終盤のチャンスに賭けよう。なお、［～嘆きの竜皇～］などへの対策を兼ねて、［～蒼天の守護龍～］と併用するのが理想だ。

【禁呪】バーバヤーガ

攻撃範囲を変化させる［アリス］への対抗策になるだけでなく、人獣の定番デッキの一つである［バーサーカー］を使ったデッキにも対抗しやすいのが強み。攻撃範囲を縮小できるので、相手のスマッシュ攻撃が届かない状態にすることができるのだ。なお、この使い魔同様、「攻撃範囲を単数にする」特殊技は、攻撃範囲が変化する特殊技で後から上書き可能。対［アリス］では先撃ちしないように注意したい。

慟哭の狭間

わかりやすい人獣対策：主人公の属性を炎にして、弱点を突けるオーバーキルを使える武器を選択するのはある意味もっともわかりやすい人獣対策。主力使い魔以外はやはり打たれ弱い使い魔が多く、オーバーキルで倒しやすいのだ。それらをピンポイントで狙って撃破しつつ、先に撃破に成功したら、そのまま主力のHPを減らせば、痛み分けになったときも優位な状況を維持できるぞ。

神族

神族は、ATKを強化するようなシンプルな特殊技を持つ使い魔が少なく、戦闘ではダメージ系の特殊技や、弱体系の特殊技を駆使して戦うことが多い。そのため、敵特殊技の対象外となる効果を持つ特殊技を使うことで、神族の攻撃の多くを防ぐことも可能だ。神族が苦手ならデッキに入れてみよう。

今回のカード追加で、一躍主力として躍り出た［久遠寺有珠］は、あらゆる攻撃方法を無効化する強力な特殊技を使うが、効果時間は短い。もともとのDEFが低いので、特殊技が切れた瞬間を狙うといい。

［蒼崎青子］は、基本スペックは低いので、攻撃するために前に出たところを集中攻撃で落としたい。［やまたのおろち］も同様。どちらも終盤まで生き残らせてしまうと特殊技がかなり強化されるので、チャンスは逃さないようにしたい。このほか、主力として選ばれることの多い［関羽］と［ケフカ］は、場合によっては全員で特殊技をくらったほうが効果が低く安全な場合も。強化系でダウン値のカバーが可能ならその戦法を取ろう。

カイネ

特殊技使用時のATKが高く、対神族で大きな力を発揮する［カイネ］。うまく敵が密集しているところに攻撃を当てて、貫通効果を最大限に生かすことで、この特殊技だけで神族の何体かを蹴散らすことも可能。［魔王］などと併用しない場合は、切り札として〔サクリファイスU〕をセットしておき、終盤でも逆転が狙えるようにしておくといいだろう。ただし、DEFは低目なので突出しすぎには注意したい。

オケアノス

闇属性の味方を強化し、さらに神族得意のダメージ系特殊技からも対象外にできる［オケアノス］は海種の定番カード。ほかの種族と戦うときもその力をいかんなく発揮してくれるが、やはりこちらを対象とした特殊技を多用する神族相手であれば、より顕著な活躍が期待できる。コンボのところでも紹介した、［【祝福】テティス］と併用、そのレベルを上げて特殊技の効果を上げられるようにしたい

実験兵器七号

やや弱体化したものの、低コストで便利な範囲ダメージ技であることは変わらず、リードされたときに高い火力を発揮してくれる。また、開幕のパーティに連れて行き、主人公を壁にして敵主力にスマッシュで攻撃、特殊技のゲージがたまった瞬間に使用して撃破を狙う……といった方法で開幕に厄介な使い魔を倒してしまうことも可能。開幕だからと油断している相手には主力を潰してやろう。

魔種

強化系の強さが目立つが、実のところ弱体系やダメージ系の特殊技も多くそろえられるため、こと戦闘においては他種族の追随を許さない強さを発揮する。そのぶん、全体的に打たれ弱い使い魔が多い。そのため、DEFの低い使い魔を集中して狙い、先に一体落とせれば状況がかなり良くなる。

魔種の象徴ともいえる二種の［フェアリー］相手には、最低限の対策は立てておきたい。相手が離れた位置で特殊技を使ったときは、一旦後退してその効果が切れるのを待つのが有効。ノーダメージで退避できるなら、あえて多少ストーンを割らせてカウンターを仕掛けるのもアリ。また、魔種の貴重な〈シールド〉スキル要員である［サキュバス］相手には、とにかく密集しないことが大事。特殊技の効果は高いが、効果範囲はやや狭いので、分散すればその効果を軽減できる。

6枚デッキによる回転力が魔種のウリなので、それを抑えるために、主人公のHPをこまめに減らすように心掛けよう。それだけで勝率は大きく変わるはずだ。

オセロメー

［オセロメー］のように、強化、弱体どちらの効果も打ち消せる特殊技は対魔種戦でとても便利。最低でも五分の状況に持っていけるので、人獣の戦闘能力を生かしやすくなる。ただし、［オセロメー］そのものは所詮コスト10の使い魔。戦力としてはやや心もとないので、これを連れて強引な突破狙いはやや危険。突破できたらラッキーぐらいに考え、基本的には痛みわけ用のパーツと考えよう。

大入道

強化系を打ち消しつつ、さらに相手を特殊技の対象外にできる［大入道］の特殊技は、当然強化系メインの魔種と戦う上で大きな戦力となる。相手のダメージ技などに［オケアノス］で対抗できれば、かなり一方的に強化して攻撃することも可能。ただし、［大入道］そのものは非常に打たれ弱いので少しでも前に出たら簡単に撃破されてしまう点には注意。なるべく拡散攻撃を生かして後ろから攻撃しよう。

ヘル

対魔種に限定せずとも、射程が短めの複数攻撃に強い特殊技を使うのが［ヘル］の特徴。それゆえ、複数攻撃がメインとなる魔種に強い、というわけである。味方から離れた位置でヘルの特殊技を使用し、味方から離れて相手の攻撃が届かないような位置から攻撃することで、一方的に攻撃することも可能。仮に、攻撃をくらったとしても、ATKを大幅に下げているので被害が少ないのがありがたい点だ。

慟哭の狭間

【オーベロン】入り魔種の弱点　［オーベロン］入りの魔種は、育成のためにどうしても残りの五枚の使い魔だけで終盤までしのぐ必要がある。そのため、相手低コストの使い魔が多く戦場に出たときなどに、主人公を無視、その使い魔を狙って殲滅できれば、エクセレントは取れずとも［オーベロン］を戦場に引っ張り出すことも可能になるぞ

海種

現在の海種は、その多くがレベル制の技、あるいはそれを利用しての大幅な強化を行なうものがメインであったり、ゲート封鎖から逆転を狙うものなど、後半の爆発力に長ける代わりに万全の状態までやや手間がかかるデッキがほとんど。

その中でも、[サーガ]を軸としたデッキの場合、[サーガ]自身と、ほぼ間違いなく一緒に使われる[【祝福】テティス]と[オケアノス]への対応が重要になる。特殊技のレベルが上がった状態での戦闘になると、個々がかなりの打たれ強さを発揮することになるため、なんとかどこかで一度撃墜する必要がある。[サーガ]の基本DEFそのものはそれほど高くないので、序盤で集中攻撃して撃破を狙いたい。

ゲート封鎖型のデッキの場合、当然ゲートを死守するのが基本だが、[アプサラス]が入っていないデッキの場合、相手の特殊技の効果を消す特殊技さえあれば対処可能。扱いが難しいデッキゆえに、マッチ率でいえば、[サーガ]型のデッキのほうが高いが、火力の高いデッキなので警戒するなら対策カードも入れておこう。

【絆】アマゾネス

弱体系の効果を打ち消しつつ、さらに味方を敵特殊技の対象外にできるため、先撃ち、後出し、どちらでも効果を発揮してくれるのがありがたい。高コストのメインアタッカーに、弱体系、ダメージ系が多い海種と戦う上で頼りになる使い魔だ。ただし、この特殊技は味方の強化系の効果も消すので、特殊技を使用する際は一番最初に使用する必要がある点はしっかり覚えておきたい。

ツクヨミ

こちらの特殊技の対象外となる[オケアノス]の特殊技だが、これはあくまで相手を狙った特殊技の場合。いわゆる特殊地形を発生させる特殊技であれば、その効果を及ぼすことができる。

そのため、[ツクヨミ]は突破狙いや足止め両方で海種と戦うときに大いに役に立ってくれる。また、やや扱いは難しいが、神族の[プーシャン]も相手特殊技の効果を無視してダメージを与えられる。

ドリアン・グレイ

レベル制の強化系特殊技を使い、レベルを最大まで上げれば、相手の特殊技の対象外になるため、終盤に強い海種と戦うときにも大きな力となってくれる。海種の定番デッキの場合、こちらの強化系に対抗する使い魔が入っていることが少ないので、味方のATKを大幅に強化する特殊技は対抗策として有効。そのため、[ドリアン・グレイ]だけで物足りないなら、[モルガン]などの使い魔を併用しよう。

不死

不死の種族的な特徴と、定番カードのポイントとして、DEFが高い使い魔が多いことが挙げられる。

[illegible]として有効なのが、そのDEFを[illegible]特殊技だ。不死対策として[illegible]ということを覚えておきたい。

不死の主力の一人である[illegible]は、特殊技のレベルが3以上[illegible]悪な性能になる。ATKダ[illegible]そこまでいくと本人[illegible]なるので、序盤に集中攻撃をして倒したいところ。

[キュベレー]や、[【禁呪】バーバヤーガ]のように、こちらの大幅な弱体化が可能な特殊技には、特殊技をくらってしまった主力をうまく味方の後ろに隠すのが大事。[【絆】アマゾネス]のような使い魔なら、それらをあらかじめ阻止、あるいは効果を消せるぞ。

[グレート・ハーロット]には、やはりDEFダウン系の特殊技が有効。本人のDEFは低いので狙い撃ちにしたいところ。

やまたのおろち

特殊技のレベルを上げることで、不死の特徴を殺しつつ、[グレート・ハーロット]の効果を無かったレベルまでDEFを下げられる。味方DEFを参照する[佐々木小次郎]の特殊技への対抗策になるのもポイント。不死側としては、実は神族戦で最優先で狙うべき相手 相手が油断しているようであれば、味方の後方に隠しつつ特殊技を使用、しっかりレベルを上げ、終盤での勝負に出るといいだろう。

リリス

不死でよく使われる、高コスト、かつDEFの高い使い魔への対抗策となる特殊技を使う使い魔。攻撃のために前に出てきた不死の主力使い魔に対して使用、逃げる前に魔種の特徴の一つである強力な複数攻撃を駆使して集中攻撃をすることで、仮に倒すことができなくとも、戦闘へ参加しにくくすることか可能になる [サキュバス]の特殊技と併用すれは、一気に倒すことも可能だろう。

スカイフィッシュ

[サクリファイスU]と併用すれば、コスト10でありながら単体で不死に痛い目を合わせることが可能な使い魔。相手強化系に対し、自身の特殊技を使用、壁にすることでいなしたりもできる。ただし、あくまで無敵の効果だけなので、[キュベレー]などの弱体系の効果は無効化できない 相手の特殊技のほうが効果時間が長い場合、それが使える場面で特殊技や[サクリファイスU]は使わないようにしたい。

慟哭の狭間　**海種[サーガ]型デッキの意外な弱点**　[サーガ]と[魔海侯フォルネウス]を使ったデッキは、なんと〈サーチ〉〈ケート〉のスキルが無い 突破時に、こちらのそれらのスキルがあるなら積極的に封印を行なうことで、相手は施設の修復に時間がかかるため、大きなアドバンテージを奪うことも可能。対抗策としてそれらのスキルをそろえるのもアリ。

第3回「エリュシオン」が開催!

『連綿の幕開け』

3月下旬に開催された「未踏の大地」から一カ月が経過し、早くも第3回エリュシオンの開催が決定! これまで同様に参加レベル制限無しだが、新ルールが適用されたことでゲーム性が変化しているので要注意だ

GWに合わせて開催中!!

追加アイテムの詳細データに加えて新たな追加要素をまとめて解説!

CROSS Elysion Shining Force 【エリュシオン】

エリュシオンモードが公開され、遊び方の幅が広がったシリーズ最新作。そんな本作で役立つ各種情報から通常モードのボス攻略までお届け!!

シャイニング・フォース クロスエリュシオン
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日：2012年3月15日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫

エリュシオンモードに新要素が追加 戦略性が変化する“新ルール”とは!?

これまで公開されたエリュシオンモードは、いわば遊び方を学ぶための"入門編"とも呼ぶべきルールでの開催。その[illegible]第3回で導入される「新ルール」であり、一新要素が[illegible]された新しいルールでのクエスト進行となっている。

具体的なルールの相違点は以下の通りとなるが、既存ルールには無かった「拠点アイテムを使った拠点強化」といった新たな概念が登場! これによって解放した拠点を強化可能となり、拠点耐久力の底上げ以外にも、プレイヤーの攻撃／速度アップといった強化効果を得ることができるぞ!

- クエストの制限時間が無く「フェーズ制」進行!
- 拠点アイテムを使用した「拠点強化」が可能!!
- 連続クリアによる「特別報酬の宝箱」が出現!?

あのボスキャラは登場する!?

前回開催のイベントクエスト「未踏の大地」では、[illegible]驚いたプレイヤーも多かったと思うが、残念ながら[illegible]

新規ボスキャラクター
黒蹄王

追加アイテムの性能

種類	アイテム名称	物理攻撃力 最低	物理攻撃力 最大	腕力 最低	腕力 最大	体力 最低	体力 最大	知力 最低	知力 最大	器用度 最低	器用度 最大	攻撃速度 最低	攻撃速度 最大	属性値 (最低〜最大)
両手剣	テオグレース	127	139	66	72	15	16	21	23	20	22	0	—	水+15〜16/闇+20〜22
	テオグレース+10	158	173	89	97	18	20	26	28	25	27	0		水+18〜20/闇+25〜27
ハンマー	デイベトレー	151	166	66	72	24	26	21	23	11	12	0		火+20〜22
	デイベトレー+10	188	207	89	97	30	32	26	28	13	15	0	—	火+25〜27
フレイル	リベクレイブ	133	135	54	59	15	16	25	27	28	30	0		水+20〜22/闇+15〜16
	リベクレイブ+10	153	168	74	80	18	20	31	33	35	37	0		水+25〜27/闇+18〜20
魔導銃	セデコルダ	128	140	50	55	12	13	33	36	27	29	0		水+15〜16/闇+20〜22
	セデコルダ+10	160	175	69	75	15	16	41	45	33	36	0	—	水+18〜20/闇+25〜27
ナックル	イントレット	137	150	68	74	2		22	24	30	33	0	—	水+25〜27/風+10〜11
	イントレット+10	171	187	92	99	2	—	27	30	37	41	0		水+31〜33/風+12〜13
ダガー	シャルフエッジ	122	134	54	59	9		36	39	25	27	0	—	火・風+20〜22/闇+10〜11
	シャルフエッジ+10	152	167	74	80	11		45	48	31	33	0	—	火・風+25〜27/闇+12〜13
魔導器	旋律のアンデシン	125	137	43	47	6		48	52	25	27	0	—	火+30〜33/闇+10〜11
	旋律のアンデシン+10	156	171	60	65	7	—	60	65	31	33	0	—	火+37〜41/闇+12〜13
魔装	レダラグルス	126	138	44	48	16	17	33	36	29	31	0	—	風+20〜22/闇+10〜11
	レタラグルス+10	157	172	62	67	20	21	41	45	36	38	0		風+25〜27/闇+12〜13

■『シャイニング・ブレイド』コラボレーション 装備アイテム

種類	アイテム名称	物理攻撃力 最低	物理攻撃力 最大	腕力 最低	腕力 最大	体力 最低	体力 最大	知力 最低	知力 最大	器用度 最低	器用度 最大	攻撃速度 最低	攻撃速度 最大	属性値 (最低〜最大)
両手剣	91式剣士用片手剣改	127	139	63	69	18	19	25	27	18	19	0	—	光・闇+15〜16
	91式剣士用片手剣改+10	158	173	85	93	22	23	31	33	22	23	0	—	光・闇+18〜20
	錬精刃ケデュケイオン	127	139	62	68	17	18	26	28	19	20	0	—	水・風+15〜16
	錬精刃ケデュケイオン+10	158	173	84	92	21	22	32	35	23	25	0	—	水・風+18〜20

種類	アイテム名称	物理防御力 最低	物理防御力 最大	腕力 最低	腕力 最大	体力 最低	体力 最大	知力 最低	知力 最大	器用度 最低	器用度 最大	攻撃速度 最低	攻撃速度 最大	属性値 (最低〜最大)
中装兜	アダマンチウムヒアス	38	41	18	19	8		17	18	13	14	0		火・水+5/闇10〜11
	アダマンチウムヒアス+10	47	51	22	23	10		28	29	16	17	0	—	火・水+6/闇12〜13
中装鎧	可変戦闘服アルカンシェル WS式特殊戦闘服「赤虎」	68	74	22	24	16	17	24	26	21	23	0		火・水+15〜16/光+10〜11
	可変戦闘服アルカンシェル WS式特殊戦闘服「赤虎」+10	85	92	27	30	20	21	35	37	26	28	0	—	火・水+18〜20/光+12〜13

鐵の鼓動　BOSS

GNT-028 PROTO-TYPE

破壊部位　脚部×2／大砲／バックパック

基本的にGNT-063と同じ攻撃パターンなので、経験済みのプレイヤーなら問題無し！　ただし耐久力が低いため、素材集め目的ならシングルプレイで部位破壊を狙った方が効率がいいぞ!!

[illegible]スゲージをためて大ダウンを奪った方が安全確実といえる。また、部位破壊したパーツのみ与ダメージ×1.2倍に上昇する仕組みだが、脚部以外の砲台とブースターは、クロスゲージで大ダウンを奪うと復活してしまう。

[illegible]ピットへロックを切り替えること。

ジャンプ＆飛行後の着地際など、大ダメージの衝撃波が広がるので注意！　反撃チャンスは多いので、無理せず早めに回避していくこと。

発狂モードへの対処方法

それぞれ砲台とブースター破壊時のみ専用の攻撃パターンを繰り出すが、この際にⒻスキルを数回たたき込むと小ダウンを奪える。ただし、小ダウンの誘発に失敗した場合、ボスが発狂モードへ移行するので要注意！　なお、クロスゲージで大ダウンを奪った場合と同様に、追いかけ状態から逃げ切るか、一定時間の経過で発狂モードが解除される仕組みだ。

失敗時のリスクが高く、無理に狙う必要無し。ダウン後の部位復活まで要注意だ。

GNT-028 PROTO-TYPE の注意すべき攻撃パターン

ジャンプ（飛行）→踏み付け

[illegible]

フットスタンプ

[illegible]

ブースター爆破～ダウン

近距離の専用攻撃で、背後攻撃～正面へ倒れ込んで衝撃波を発生。衝撃波はジャンプ回避可能で、ブースターを破壊するチャンスだ

砲弾連射

[illegible]

ドリル突き（×2）

[illegible]

高速突進

頭上に両手構え～ターゲットを狙った突進性能の高い突進攻撃。走り状態での回避こそ難しいが、上段判定なので[illegible]回避も可能

種別	アイテム名称	物理防御力 基礎	物理防御力 最大	腕力 基礎	腕力 最大	体力 基礎	体力 最大	知力 基礎	知力 最大	器用度 基礎	器用度 最大	攻撃速度 基礎	攻撃速度 最大	属性値（基礎～最大）
軽装兜	紫陽の額当て　紫陽の髪飾り	27	29	18	19	8	-	12	13	19	20	3	—	火・風・闇＋10～11
	紫陽の額当て／紫陽の髪飾り＋10	33	36	22	23	10	—	22	23	23	25	3	—	火・風・闇＋12～13
	ハインドハット	30	33	20	22	10	11	11	12	20	22	3	-	火＋22～22/風・土＋10～11
	ハインドハット＋10	37	41	25	27	12	13	20	22	25	27	3	-	火＋30～32/風・土＋12～13
中装兜	エルサフレーム	38	41	16	17	10	11	23	25	8		0	-	水・光＋10～11
	エルサフレーム＋10	47	51	20	21	12	13	35	38	10	—	0	--	水・光＋12～13
	バレルスヘルム	41	45	18	19	12	13	19	20	12	13	0	—	火・風＋10～11
	バレルスヘルム＋10	51	56	22	23	15	16	30	32	15	16	0		火・風＋12～13
	ラルベール	39	42	19	20	11	12	21	23	7	—	0		土・光＋10～11
	ラルベール＋10	48	52	23	25	13	15	33	35	8	—	0	—	土・光＋12～13
重装兜	リームバルト	51	56	23	25	8		18	19	9	-	-4		水＋15～16
	リームバルト＋10	63	70	28	31	10		29	30	11	—	-2		水＋18～20
	ディーハーヘルム	55	60	19	20	11	12	21	13	11	12	-4	-	水＋7/闇＋10～11
	ディーパーヘルム＋10	68	75	23	25	13	15	33	35	13	15	-2	--	水＋8/闇＋12～13
軽装鎧	紫炎の衣	47	51	24	26	16	17	22	24	19	20	4		火＋20～22/風・闇＋15～16
	紫炎の衣＋10	58	63	30	32	20	21	27	30	23	25	4	—	火＋30～32/風・闇＋18～20
	ハインドローブ	50	55	22	24	13	14	24	26	26	28	4	—	火・風・土＋20～22
	ハインドローブ＋10	62	68	27	30	16	17	30	32	32	35	4	—	火・風＋25～27/土＋30～32
中装鎧	エルサメイル	67	73	24	26	19	20	28	30	10	11	0	-	水・光＋20～22
	エルサメイル＋10	83	91	30	32	23	25	40	42	12	13	0		水・光＋25～27
	バレルスフォーム	72	79	26	28	13	14	27	29	19	20	0		火・風＋20～22
	バレルスフォーム＋10	90	98	32	35	16	17	38	41	23	25	0	--	火・風＋25～27
	ラルミロスメイル	69	75	25	27	14	15	29	31	15	16	0	—	土＋15～16/光＋25～27
	ラルミロスメイル＋10	86	93	31	33	17	18	41	43	18	20	0	—	土＋18～20/光＋31～33
重装鎧	リームグラード	91	100	33	36	18	19	17	13	12	13	-5		水＋30～33
	リームグラード＋10	113	125	41	45	22	23	21	16	15	16	-3	--	水＋37～41
	デフストダイン	96	105	27	29	15	16	25	27	18	19	-5		水＋15～16/闇＋20～22
	デフストダイン＋10	120	131	33	36	18	20	31	33	22	23	-3		水＋18～20/闇＋25～27

『シャイニング・フォース クロス エリュシオン』で新たに追加された装備アイテムについて、各種防具の単品～＋10をリスト化して一覧表記。各数値は生産時の基礎値と最大値を示しており、合成＆オーバーエンチャント時の数値にも影響する。[illegible]力。「輝きの結晶」素材の購入権利が付与されてNET内で生産可能となる。

91式剣士用片手剣改＆WS式特殊戦闘服「赤虎」

錬精刃ケデュケイオン＆可変戦闘服アルカンシェル

新武器紹介&チップのあれこれ徹底調査！

WCCFとのコラボエンブレム登場！

WCCF10周年を記念して、BBとコラボレーション！二つの10周年記念エンブレムが登場だ。BB.NETでメダルと交換してゲットできるぞ！

今回の新武器に[illegible]これまで追加された[illegible]アセンブル[illegible]大量[illegible]されたチップの[illegible]を表に[illegible]する。

[illegible]ブレイク エアバースト Ver.2.7
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワークロボットアクションウォーズ
- ■操作方法：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
- ■稼働日：2012年2月28日（稼働中）
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

新武器紹介

今回は、強襲兵装の主武器である「STAR-20」と狙撃兵装の副武器である「ワイドショット系統」を紹介する。

STAR-20

STAR-20は、STAR-10と非常に良く似た性能。単射のため毎分300発の連射が必要。理論値は、秒間5連射となる。1発の威力はSTAR-10よりも高く、装甲C以下の頭[illegible]に対してCS（クリティカルショット）で[illegible]となる。

1マガジン[illegible]

◆STAR-20の特徴

- STAR-10より瞬間火力が上がり、マガジン火力が若干落ちる。
- Aボタンを秒間5連射で押すのが理論値

◆STAR-20の[illegible]

アイテム名称	パラメータ							開発条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
STAR−20	単射	実弾	250	1150	14発×11	毎分300発	B	950	複層重合金属	2	銀片	20	メタモチップ	3	精密射撃章	15

ワイドショット系統

[illegible]ろう。当然、近[illegible]個同時ヒットしやすく、ダメー[illegible]値が高い。ただ、10mも離れれば全弾ヒットは望めない。逆に遠距離はダメージの期待値は低いものの、当てやすく瀕死の敵を撃破しやすい。とはいっても、威力はハンドガンのそれなので、実戦では主武器のフォロー程度に使っていこう。

◆ワイドショット系統の特徴

- 散弾銃と同じく、近距離で効果的。
- 中距離以遠は、横並びの複数の敵に当たる。
- 弾数が非常に少ないので、弾切れに注意。

●B.U.Z.−γ頭部、E.D.G.−β腕部で約5m離れた壁に撃った場合

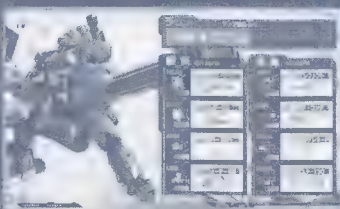
◆ワイドショット系統の性能表

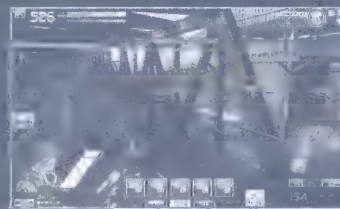
アイテム名称	パラメータ							開発条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率	GP	必要素材						勲章	
ワイドショット	連射	実弾	140	150×3	20発×6	毎分480発	中	250	鉛板	10	ニュード集積体	2	黄金片	5	-	-
ワイドショットTF	3点射	実弾	160	70×5	18発×6	毎分720発	大	350	隕鉄塊	5	ニュード融素子	1	ソノチップ	5	ベースガード/銀	10
ワイドショットX	単射	実弾	170	200×7	7発×10	毎分150発	特大	500	複層重合金属	2	ニュード群体	5	銅片	15	ベースガード/銀	20

オススメパーツ

バージョンアップを重ね、パーツ数が膨大な量となった本作。迷っている君にオススメパーツを教えよう。

ここでは頭部、胴体、腕部、脚部の4か所について紹介。どれも、各パラメータが平均的に優秀で、かつチップ容量が多いのがオススメの理由だ。

なお、脚部は機体挙動に大きくかかわる。チップ容量よりダッシュ性能で決めよう。ここでは紹介できなかったが、軽量級ならヤクシャ・弐、中量級ならエンフォーサーIII型やクーガーS型orNXが定番だ。

中量級火力支援のアセンブルはこんな感じ。特別装備はバリアでもいい。頭部オススメのディスカス・ダートだ。

これはクーガーNX胴体。4.5秒でエリア移動できるのも地味ながら魅力。これで防衛が間に合うこともある。

ディスカス・ダート　頭部

既存の装甲値Cを持つ頭部パーツでは最軽量。射撃補正がB+と平均以上なので、どの武器とも相性がいい。唯一の欠点はロックオン距離が短いこと。ただ、最近は被弾方向表示のチップを装着しないプレイヤーが多いため、ノーロックでの射撃で大きく耐久値を削れる場合がある。

◆ディスカス・ダートの性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン
ディスカス・ダート	頭部	2.2	530	C	B+	C−	D

クーガーNX　胴体

これまで人気のあったクーガーS型と同様、高いレベルでパラメータがまとまった万能型。その上、S型のチップ容量が1.5と少ないのに対し、NXは2.2と大幅に増加した。SP供給がC+→Dに落ちているので、特別装備の効率を上げたい支援は乗りにくいが、それ以外の兵装とは相性がいい。

◆クーガーNXの性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	ブースター	SP供給率	エリア移動
クーガー NX	胴体	2.2	1,350	B−	B+	D	B−

ランドバルクII型　腕部

装甲値とリロード性能が高く、ほかのパラメータも平均的で、初心者でも扱いやすい。その上、チップ容量が1.3と多めだ。基本的にリロードの優秀な腕部は、軽量級の腕に多く。その場合、チップ容量が非常に少ない。例外でツェーブラ39腕があるが、これは武器変更がEと遅く非常に扱いにくい。

◆ランドバルクII型の性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	反動吸収	リロード	武器変更
ランドバルクII型	腕部	1.3	900	B	D−	B−	C

ケーファー45　脚部

重量耐性が非常に高く、昔から重火力に愛用者が多い。同じような重量耐性を持つランドバルクが追加されたが、それよりもダッシュ性能がC−と高く、チップ容量が1.8と多いのが人気の理由だろう。これよりダッシュ性能を上げたいなら、ディスカス・ノヴァや迅牙・真が定番となる。

◆ケーファー45の性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	歩行	ダッシュ	重量耐性
ケーファー 45	脚部	1.8	1,200	B+	E+	C−	A−(6,150)

流行アセンブル事情

根強い人気のクーガー。現在ではNXまで4種類。組み合わせを工夫して、フルセットでセットアップしよう。

COUGAR　フルクーガーで行こう!!

NXは優秀だが、全身をNXで固めるとチップ容量が6.9と中途半端。そこで、自分の得意兵装に合わせて、一部をほかのクーガーに変更し、チップ容量を7台に調整しよう。基本的にバランス型の優秀なパーツが多いので、マルチ兵装の運用も可能だぞ。

重火力メイン

腕部をS型にすることで反動吸収が上がる。ガトリングガンや機関砲といった反動の大きな武器を十分使いこなせる。ただ、リロードは遅くなる。

頭部	胴体	腕部	脚部
NX	NX	S	NX

万能その1

ダッシュがBと若干落ちるものの、リロードがC+と優秀だ。強襲や支援、反動の少ない主武器の重火力と乗り換えやすいアセンブルだ。

頭部	胴体	腕部	脚部
NX	NX	NX	S

万能その2

チップ容量を7.0に維持しつつ、フルクーガーで高機動、高リロードを実現。頭部の射撃補正の必要のないor連射精度のもともといい主武器を選ぼう

頭部	胴体	腕部	脚部
I	NX	NX	NX

◆クーガーI頭部

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン
クーガー I 型	頭部	2.0	600	C+	C	D	C+

◆クーガーS腕・脚部

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	反動吸収	リロード	武器変更
クーガー S型	腕部	1.5	900	B	B+	C−	C−
					歩行	ダッシュ	重量耐性
	脚部	1.5	1,050	C+	D	B	C(5,150)

◆クーガーNX

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン
クーガー NX	頭部	1.9	650	B−	B	D	B−
					ブースター	SP供給率	エリア移動
	胴体	2.2	1,350	B−	B+	D	B−
					反動吸収	リロード	武器変更
	腕部	1.4	930	B−	C−	C+	B−
					歩行	ダッシュ	重量耐性
	脚部	1.4	1,120	B−	E+	B+	C (5,150)

チップ大全

新チップが追加され、チップの種類は51種類に。その詳細なデータを掲載。また、新チップに関してはオススメも紹介する。

[illegible]

もともとセットボーナスは、効果の高いものが多い。その上で、セットアップボーナス強化のチップはその効果が1コストで2倍になる。機体構成に制限がある分、純粋な機体強化のチップを装着するより効率がいい。

また、一部パラメーターの最大性能を更新する機体が組める。フルヤクシャで [illegible] とダッシュ性能が [illegible] リア移動が最 [illegible]

[illegible]

[illegible]

投てき適正チップに加え、リロードの早い腕部にしよう。[illegible]

◆セット[illegible]

ブランド名	セットボーナス	ブランド名	セットボーナス
クーカー	重量耐性UP（＋150）	セイバー	エリア移動UP（－0.5秒）
ヘヴィガード	装甲UP（各部位＋3%）	ディスカス	SP供給率UP（＋5%）
シュライク	歩行速度UP（＋1.62km/h）	ネレイド	射撃補正UP（＋2%）
ツェーブラ	索敵UP（＋15m）	迅牙	ロックオンUP（＋5m）
エンフォーサー	ブースターUP（＋3）	ロージー	装甲UP（各部位＋5%）
ケーファー	反動吸収UP（＋5%）	B.U.Z.	通常移動速度UP（＋2.16km/h）
E.D.G.	リロード速度UP（＋3%）	ランドバルク	重量耐性UP（＋150）
ヤクシャ	ダッシュ速度UP（＋2.16km/h）		

◆ver2.7チップパラメータ詳細

系統	チップ名	コスト		説明文	能力詳細補足
特殊機能	被弾方向表示	2		【初期装備】ダメージを受けた際、攻撃した敵の方向か通知される。	
	転倒耐性	1		よろけ/吹き飛びへの耐性が向上する	よろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値＋500/＋1,000
	被弾時カメラ制御	1		被弾した際のカメラのブレが抑制される。	カメラのブレ幅、およびブレ頻度がそれぞれ1/2になる
	透過ロックオン維持	1		ロックオン中の敵が遮蔽物に隠れた際のロックオン継続時間が延長される。	ロックオン継続時間3秒（通常は1秒）
	アンチブレイク	1		耐久力が最大のとき、1回の攻撃で行動不能になるのを防ぐ。	
	自動体勢制御	1		敵に吹き飛ばされた際、自動的に体勢を立て直す。	
	リペアポッド適性	1		リペアポッド使用中の耐久力および弾薬の回復速度が上昇する。	回復速度1.2倍
	投てき適性	2	新	手持ち武器の投てき速度が上昇する。	投てきモーション速度1.25倍
	設置物探知	2		至近距離にある敵設置物を感知し、位置が通知される。	機体の半径15m以内にある設置物を→表示（複数ある場合、最も近いもの） カメラから15m以内にある敵設置物にアイコン表示
	移動中射撃補正	2	新	移動中の射撃精度悪化が抑制される。	移動中の射撃補正悪化値が0.75倍
	高感度索敵	1		照準で敵機を捉えた際の索敵成功範囲が広がる。	索敵成功範囲が、照準の周囲10ドット（20ドット×20ドットの正方形の範囲）
	搭乗兵器適性	1	新	搭乗兵器の旋回速度とリロード速度が上昇する。	旋回速度とリロード速度が1.4倍
	高速充填	2		充填機構を持つ武器の充填速度が上昇する。	充填速度1.5倍
機体強化	装甲	1		機体の装甲パラメータが少し上昇する。	装甲＋1%（全部位）
	装甲Ⅱ	2		機体の装甲パラメータが上昇する。	装甲＋2%（全部位）
	射撃補正	1		機体の射撃補正パラメータが少し上昇する。	射撃補正＋1%
	射撃補正Ⅱ	3		機体の射撃補正パラメータが上昇する。	射撃補正＋3%
	索敵	1	新	機体の索敵パラメータが少し上昇する。	索敵＋15m
	索敵Ⅱ	2	新	機体の索敵パラメータが上昇する。	索敵＋45m
	ブースター	1	新	機体のブースターパラメータが少し上昇する。	ブースター＋2
	ブースターⅡ	3	新	機体のブースターパラメータが上昇する。	ブースター＋6
	SP供給率	1		機体のSP供給率パラメータが少し上昇する。	SP供給率＋3%
	SP供給率Ⅱ	3		機体のSP供給率パラメータが上昇する。	SP供給率＋9%
	リロード	1	新	機体のリロードパラメータが少し上昇する。	リロード＋1%
	リロードⅡ	3	新	機体のリロードパラメータが上昇する。	リロード＋3%
	武器変更	1		機体の武器変更パラメータが少し上昇する。	武器変更＋2%

チップで生存率を上げる

重量耐性と装甲チップ

装甲を上げたい場合は、装甲チッフを付けるのではなく、重量耐性チップをつけて装甲の高いパーツに変えよう。例えば、装甲値89%のヤクシャ・改を100%の迅牙・甲に変えると、頭部が11%、平均装甲で2.75%上昇することになる．また、装甲IIは2コストで2%上昇なので、非常に効率がいい．

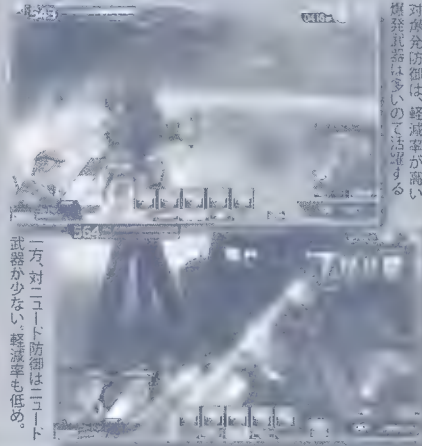
◆ヤクシャ・改　頭部と迅牙・甲　頭部の性能比較

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲
ヤクシャ・改	頭部	1.7	500	D
		射撃補正	索敵	ロックオン
		B+	D−	A+
パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲
迅牙・甲	頭部	1.8	620	C+
		射撃補正	索敵	ロックオン
		B−	E+	A−

重量耐性チップは軽〜中量級のアセンブルには必須となるか?

属性耐性で底上げ

装甲チップが＋1%の上昇であるのに対し、対爆発防御は5%も上昇する．一つの属性に特化するだけに上昇率が高いのだ．また、属性別で軽減率が微妙に違う。武器の使用頻度と軽減率を考えると、対爆発防御、対実弾防御は優秀だ．コストに余裕があるなら、上位のIIに変えるといい。

対爆発防御は、軽減率が高い爆発武器は多いので活躍する

一方、対ニュード防御はニュード武器が少ない．軽減率も低め。

転倒耐性で乱戦に強く

平均装甲がC＋の機体に転倒耐性チップを装着すると、よろけ閾値が3000＋500＝3500の値になる。これは平均装甲がB＋とBの間の値で、平均装甲B＋のよろけ閾値3530に非常に近い数字になる。大きく上昇していることか分かるだろう。同様に、吹き飛び耐性も1000プラスして近い値になる。ダメージこそ変わらないものの、よろけや吹き飛びの発生を抑えることで、追加の被弾を回避できるぞ．

◆耐久値と吹き飛び、よろけの比較(二脚の場合)

平均装甲	吹き飛び閾値	よろけ閾値
B+(0.85)	7,060	3,530
B(0.90)	6,670	3,340
C+(1.00)	6,000	3,000

ロングスピアの特殊攻撃、吹き飛ぶ攻撃を[illegible]える

系統	チップ名	コスト		説明文	能力詳細補足
機体強化	武器変更II	3		機体の武器変更パラメータが上昇する。	武器変更＋6%
	歩行/通常移動	1		機体の歩行/通常移動パラメータが少し上昇する。	歩行＋0.972km/h　通常移動＋1.296km/h
	歩行/通常移動II	2		機体の歩行/通常移動パラメータが上昇する。	歩行＋2.916km/h　通常移動＋3.888km/h
	重量耐性	1		機体の重量耐性パラメータが少し上昇する。	重量耐性＋80
	重量耐性II	3		機体の重量耐性パラメータが上昇する。	重量耐性＋250
	セットボーナス強化	1		同ブランドのパーツで構成された機体のセットボーナス効果が上昇する。	セットボーナス効果2倍
	実弾速射	2		実弾属性を持つ攻撃の連射速度が上昇する。	連射速度1.03倍(属性の割合によって上昇値減少)
	爆発範囲拡大	2		爆発属性を持つ攻撃の爆風範囲が広がる。	爆発半径＋1m(属性の割合によって上昇値減少)
	ニュード威力上昇	2		ニュード属性を持つ攻撃の威力が上昇する。	威力1.025倍(属性の割合によって上昇値減少)
	近接攻撃強化	2		近接属性を持つ攻撃の威力が機体パーツの総重量に応じて上昇する。	威力{1＋(機体総重量×0.00006)}倍(属性の割合によって上昇値減少)
	対実弾防御	1		実弾属性攻撃のダメージが少し軽減される。	4%軽減
	対実弾防御II	2		実弾属性攻撃のダメージが軽減される。	8%軽減
	対爆発防御	1		爆発属性攻撃のダメージが少し軽減される。	5%軽減
	対爆発防御II	2		爆発属性攻撃のダメージが軽減される。	10%軽減
	対ニュード防御	1		ニュード属性攻撃のダメージが少し軽減される。	3%軽減
	対ニュード防御II	2		ニュード属性攻撃のダメージが軽減される。	6%軽減
	対近接防御	1		近接属性攻撃のダメージが少し軽減される。	5%軽減
	対近接防御II	2		近接属性攻撃のダメージが軽減される。	10%軽減
アクション	しゃがみ	1		しゃがみアクションを行う。操作:アクションボタン	
	しゃがみII	2		【初期装備】しゃがみアクションを行う。しゃがみ中は、射撃の集弾性が向上する。操作:アクションボタン	射撃のバラつき＆反動35%軽減
	クイックターン	1		瞬間的に背後を振り向く。操作:アクションボタン	
	タックル	1		体当たり攻撃を繰り出す。操作:アクションボタン	ダメージの5倍がよろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される
	タックルII	2		強力な体当たり攻撃を繰り出す。操作:アクションボタン	ダメージの5倍がよろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される
	ロングタックル	1		大きく前進しながら体当たり攻撃を繰り出す。操作:ダッシュボタン×2	ダメージの5倍がよろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される
	ジャンプキック	2		大きく前進しながら前蹴りを繰り出す。操作:ダッシュボタン×2	ダメージの2.5倍がよろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される

闘劇2012タイトル 最新キャラクターランキング

今年もやってきた闘劇予選シーズン！　ここでは闘劇種目タイトルのキャラクター情勢をお届けするぞ。稼働から間もないタイトルもあるが、現在評価の高いキャラだけでなく、今後注目なキャラもピックアップしているので、参考にして欲しい。

P-1グランプリ優勝候補はだれだ!?

稼動から約2カ月が経過し、ますます激化する「P4U」対戦事情。この混戦を勝ち抜くキャラクターは一体!?

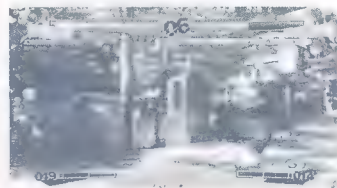
text:JOKER

「強キャラ」の必要条件とは？

最上位に置いた美鶴とアイギスがほかのキャラクターよりも優れている点は、何より「起き攻めによる決定力の高さ」だ。相手の起き上がりに飛び道具を重ね、クイックエスケープやほとんどのキャラクターの逆ギレアクションを封じた上で二択を仕掛けることができ、共に高速中段を持っているのがその強さに拍車をかけている。また、どちらのキャラも二択に成功したときのコンボダメージが高く、SPゲージ次第では一気に相手をKOしてしまうことも少なくない。両者ともに切り返しとして強力な技を持つため、防御面で優秀なことも大きなポイントだ。

Aランクの中では千枝、陽介が少し抜けた印象。どちらも優秀な通常技を多く持ち、ラッシュの継続力に優れる。千枝は火力の高さと超高性能な覚醒スキルであるアグネヤストラの存在、陽介はダントツの機動力に支えられた一方的に相手に触れる立ち回りが高評価。どちらも、スペックで比較すれば美鶴、アイギスにも全くひけを取らない。

Bランクのキャラクターたちは立ち回りやコンボ火力、体力、切り返し能力のどこかに大きな不安要素を抱えているのがネックになる。相手キャラクターによっては不安要素が大きく影響してしまうため相性差を受けやすいが、そのほかの部分に関しては上位ランクに置いたキャラクターと比較しても何ら見劣りしない。展開次第で相性差を覆すことも珍しくないだろう。

アイギスのC天軍の神槍は発生が非常に早く、ガードされても距離が離れてほぼ5分になる。

非常に高いスペックを誇る陽介だが、体力が少なく、要求されるプレイヤースキルも非常に高い。

「P4U」キャラクターランキング
2012年4月中旬 Ver.

ランク	キャラクター
S	桐条美鶴、アイギス
A	鳴上悠、里中千枝、花村陽介、クマ、真田明彦
B	天城雪子、巽完二、白鐘直斗、ラビリス

強

※エリザベス、シャドウラビリスは解禁から間もない為、ランキングから除外

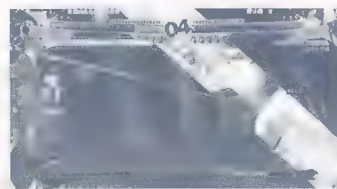
追加キャラクターたちの評価は？

ラビリス

振りが遅い攻撃が多いもののジャンプBの攻撃範囲は非常に強力。対空能力に乏しいキャラは上からまとわりついてくるラビリスを落とすのも一苦労だ。アックスレベル上昇中などの攻撃能力は悪くないが、逆ギレアクションがガードポイント技でかつ発生が非常に遅いため切り返しに不安を抱える。

千枝の立ちAを軸にした固めや、画面端のD感圧起爆型メギドを用いた直斗の連係は特に苦手。

エリザベス

7500という低体力が最大のネック。半面、SPゲージ自動増加や高いコンボダメージと攻撃能力が高く、状態異常をコンボ中に付加しやすいため、少ないチャンスで勝負を決めることができる。下に強いジャンプ攻撃を持たないので、地対空の状況をいかにに避けつつ動くかがカギだ。

ラッシュの際には硬直の無いコンセントレイトでの様子見も強力。亡者の嘆きと併用していこう。

シャドウラビリス

アステリオスとの二体同時攻撃による怒とうのラッシュがとにかく強烈。暴れ回るアステリオスをどうシャドウラビリスでフォローしていくかが重要だ。ダウン時や、やられからの復帰時にはしばらくアステリオスが居ない状態が続くので、切り返しの弱さをどう克服するかが課題だろう。

逆ギレアクションはラビリスと同じ性能。発生の遅さなども同様なので使い方に注意しよう。

稼動最速最先端！

稼動から一カ月が経過し、評価されるキャラが現れてきた本作。今回はそんなキャラたちをピックアップだ!

Text:福士

やはり三島は強し! しかしランク間に大きな差は無い

本作は稼動してからまだ一カ月ほどであるため、正確なキャラランキングを作成するのは難しい。現在進行形で各キャラの研究が進められており、この先もタッグ、ソロを含めキャラの評価が大きく変動していくことは必至といえる。

しかし、それでもやはりデビルジン、カズヤ、ヘイハチの、いわゆる「三島家」への評価は高いようだ。風神拳に代表されるような、タッグシステムと相性のいい強力な技を持っているため、場面を選ばず活躍させやすい。操作が難しく、技術介入度が高いことを除けば、文句無しの性能だ。

また、前作で最強クラスとされていたラースとレオは下方修正を受けたものの、まだまだ高性能で汎用性が高い技を多く持っているため、この位置に。逆に前作から評価が高く、苦手キャラの少ないニーナ、フェン、スティーブは、強化点が多く弱体化点がほとんど無いため、地位は上がることとなった。なお、もともと非常に評価の高かったボブは、現状維持で上位をキープしている。

その下には、さまざまな能力が一定以上の水準を保ちつつも、コンボ火力や確定反撃能力、崩し能力や置き技での守備力などに特化する、一芸に秀でた個性的な面々が並んでいる。

未知数なのがシャオユウ、ミゲル、ポールの三人だ。闘い方そのものに影響を与える劇的な強化点が数多くあるため、今後の動向に注目したい。

ソロとタッグで評価が変わるキャラが居るのが本作の難しいところ。大概はタッグにしておけばいいが……。

「お遊びキャラ」は一人も居ない。全員がガチンコで闘える能力を備えているので、見た目にだまされるな!

鉄拳アンリミテッド 注目キャラクター
2012年4月中旬Ver.

キャラクター	ランク
デビルジン、カズヤ、ヘイハチ	S
ニーナ、フェン、スティーブ、ボブ	A
ラース、レオ、ジンパチ、アーマーキング、ジャック、ブライアン、ファラン、ドラグノフ、リー	B
マードック、ジェイシー、ブルース、レイ、ガンリュウ	C
その他	D
シャオユウ、ミゲル、ポール	注目

強

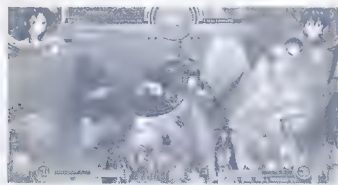
闘劇のカギを握るのは女社長!?

新キャラも追加されたver.2.0。今回から追加された新キャラ、千鶴、オボロの現時点のジャッジに注目だ。

Text:ケンちゃん

去年とは別物!? 大きく変わった対戦事情

新キャラ登場でランキングの動きが気になる『アクアパッツァ』。現時点で注目されているのは『痕』から参戦の千鶴。高性能な中段攻撃のヘヴィスマッシュ、飛び道具キャラと相性がいい「神楽」。そして攻撃発生3フレームの「千鶴コンビネーション」と、攻防、対策技がそろっている点が高評価。ジャンプ攻撃の発生が遅く、空対空で負けやすいのが現状の弱点か。そして、千鶴とともにランクSの片翼を担うのが環。由宇の弱体化はあるものの、前バージョンまでは相性的に不利だったアロウンの弱体化と千鶴への闘いやすさが高評価の理由だ。

続くAランクは団子状態。今回は便宜上ある程度差を付けたが、目に見えるほどの違いは無い印象。A+のこのみは由宇の弱体化により戦術の変更は否めないが、相変わらず安定した攻め能力を持つ。そして、しゃがみAの発生高速化で接近戦が強化されたささら。特に、ささらはジャンプCで、千鶴の動きを抑制できるのが大きい。前バージョンで上位だったアロウンは、「金剛斬」の大幅な弱体化によりAにランクダウン。反撃、連続技の火力が低下したため、ほかのキャラからしてみれば闘いやすくなった感覚があるはず。カルラはジャンプCで千鶴と闘えるのが魅力だ。Bランクの2キャラは千鶴の「神楽」に滅法弱いのが難点。しかし、使用人口が少ないゆえの、いわゆる「分からん殺し」が可能なので、職人の活躍に期待したい。

闘劇の中心になりそうな千鶴。このキャラをハントできる空中カウンターヒット地面バウンド持ちにも注目。

現状高評価のささら。大舞台でまだ披露されていないキャラなので活躍に期待がかかる。かわいいし……。

『AQUAPAZZA』キャラクターランキング
2012年4月中旬Ver.

キャラクター	ランク
千鶴、環	S
このみ、ささら	A+
アロウン、モルガン、トウカ、マルチ、カルラ	A
ハクオロ、オボロ	A−
愛佳、リアンノン	B

強

くるぞ……！　至高の闘いが!!

闘劇2010より、2年ぶりに選出された本作。今もなお、闘いの火は消えず、その進化はとどまるところを知らない!!

Text:ラオウ

君臨する2強、追う上位キャラの現在

頂点を争うのは春麗とユン。ともに他キャラとは一線を画す、超威力のスーパーアーツ（以下SA）を持つのが大きな強みだ。春麗が持つ鳳翼扇は連続技や確定反撃など決まる場面が多く、大ダメージに加えて画面端のおまけ付きという高性能。ユンの幻影陣は、一定時間ではあるが一方的な選択を迫り続けることができる。

しかし近年では情勢も変わりつつある。ここにまず食い込んでくるのが、まことだ。驚異のコマンド投げ・唐草を武器に、裏の選択肢もハイリターンなものがそろっている。そして、評価を上げ続けているのがヤン。その機動力と連係の持続性が見直され、春麗を相手にしても勝負ができるキャラクターの一人として台頭してきている。

上位キャラにも勝負ができ、大会でも意識されるようになったのがヤン。しかし、ケンなど確定反撃が強力なキャラは若干苦しい。

ユリアンも再び注目されているキャラだ。判定の強い通常技を駆使してゲージをため、各種突進技での奇襲はとても恐れられている。ダッドリーは攻撃力と優秀な切り返し技が光る、ハイスペックなスタンダードキャラ。また、一発キャラとして名を馳せつつあるのがリュウだ。特にSA3・電刃波動拳の爆発力は侮れず、経験の差も一気に縮めている。

こういった上位キャラが目立ってはいるが、職人プレイヤーにより熟成されてきたキャラの存在も無視はできない。特に稼働当初ではその性能差からあきらめられていたキャラのレミー、Q、ネクロ、ヒューゴー。彼らのキャラクター使用歴は今や10年を超えた。まさに極みに達した腕前で、本戦への切符をきっと手にすることとなるだろう。

いつ繰り出されるか分からない、タックル＆ヘッドバット。デンジャラスニーも、被弾するとクイックスタンディングが難しく非常に危険。

「スト III 3rd」キャラクターランキング
2012年4月中旬 Ver.

キャラクター	ランク
春麗、ユン まこと、ケン	S
ヤン、ユリアン ダッドリー、豪鬼 リュウ、エレナ、オロ	A
いぶき、ヒューゴー レミー、Q、ネクロ アレックス、トゥエルヴ	B
ショーン	C

強

円熟の闘いを見よ！

キャラ差が少ないといわれる本作。その最新版となるキャラランクを、都内強豪の協力を得て作成してみたぞ！

Text:矢永with学園CREW

上位キャラの牙城は崩せるのか!?

現在最強といわれているのは、高性能過ぎるガード崩しと最強クラスの投げを持ち併せるアキラ。中段、投げ、ガード崩しのシンプルな攻めだけでどんな相手も崩せるのが強み。ジャッキーは高火力な中段攻撃に優秀な連係＆回転系の技まで備えているハイスタンダードキャラ。多くのキャラと相性がいいが、崩し能力が若干弱いので高レベルのディフェンススキルを持つ相手にキャラを問わず苦戦しやすい。鷹嵐は大ダメージの投げとヒット確認可能な〔⇦Ⓟ＋ⓀⓅ〕の二択がお手軽かつ強力。リオンは上・中・下段、投げ、構えのすべてが高次元でまとまっている万能キャラ。コンボの入りやすさによる被ダメージの高さが弱点となる。

最近流行しているⓀキャンセルによる二択回避は、ゴウ以外の上位キャラにはそれほど大きな影響は無い。

Aクラスの4キャラは、崩し性能とダメージ効率が優秀。ゴウは近距離戦と起き攻めの強さはSクラスにも引けをとらない。ベネッサ、ブラッド、ジャンは中〜遠距離戦に強いので安定感がある。

Bクラスはクセの強い2キャラ。シュンは10杯程度飲酒できれば最強クラスのキャラに化ける。

Cクラスは全体的に弱点を持ったキャラが多く、対策を徹底されると厳しい対戦になりがち。

Dクラスはダメージ効率の悪さが目立つ。3キャラとも崩し性能は低くないところが救いか!?

チーム構成的にはS〜Aから3キャラを選んで構成するのが無難。一発勝負に強いシュン、アオイ、サラ、ブレイズ辺りを入れてみるのも悪くない。

ラウはアッパー系の技を持たないため、+4〜+7フレーム有利時のダメージ効率の悪さで評価を落とした。

「VF5 FS」キャラクターランキング
2012年4月中旬 Ver.

キャラクター	ランク
アキラ、ジャッキー、 鷹嵐、リオン	S
ゴウ、ベネッサ、 ブラッド、ジャン	A
シュン、ウルフ	B
ラウ、アオイ、サラ、 エル・ブレイズ、 カゲ、パイ	C
アイリーン、 レイ・フェイ、ジェフリー	D

強

勢力図は日々変動傾向!?

「Ver.2012」のキャラクターランキングも大勢が見え始めてきた。現在のランキングをチェックしてみよう。

Text:極限堂

キャラ差が小さい中で生まれたトップ4

上位キャラほど苦手なキャラが少なく、下位キャラになるにつれて苦手なキャラが増えていく傾向にある。【A】の4キャラは極端に苦手とする相手が居ないので、シングルの大会でもキャラ相性に左右されず闘いやすい。また、相手を選ばずに使っていきやすい尖った武器を持っている。

【D】のキャラは明確な弱点を背負っているので、そこを突くような闘い方ができるキャラに弱いほか、自分自身の武器を効果的に生かせない組み合わせも多数あり、相手のキャラがだれであるのかということが、試合の勝敗に影響を与えやすい。

全体としては、キャラの性能差がそれほど大きくなくバランスがいいため、苦手な組み合わせの数が、そのキャラのランキング位置に大きく影響した表になっている。

さて、いくつかのキャラをピックアップしてみたい。『Ver.2012』稼動直後では豪鬼の評価が最上位に入るほど高かったが、今ではその下に位置するという声が強くなった。ただし、ほかのキャラに比べて【A】のキャラたちと闘いやすいので、再評価される可能性があるかもしれない。

【C】からは再評価され始めているユンに注目したい。『Ver.2012』稼動に伴いユン使いが一斉に居なくなり、研究が止まったこともあって低い評価を受けていたが、結局は雷撃蹴を使った攻めの強さは健在であることが再確認された形だ。【B】に入れるかどうかも検討したが、今回は据え置きという意味合いの位置で【C】とさせてもらった。

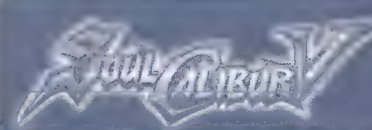
【D】のT.ホークは、キャラ相性が試合に大きく絡み過ぎるため、相手によって強敵にも"お得意様"に見えるので位置付けが難しかったが、その激し過ぎる相性ゆえに【D】の位置とした。

トップ4は十分な強さを持ちつつも、相手キャラ次第で極端に厳しい試合を要求されないキャラが選出された。

スパIV AE Ver.2012 キャラクターランキング

2012年4月中旬 Ver.

ランク	キャラクター
A	セス、キャミィ、フェイロン、アドン
B	リュウ、ケン、E.本田、バイソン、バルログ、サガット、ベガ、C.ヴァイパー、ルーファス、豪鬼、さくら、いぶき、まこと、ジュリ
C	ブランカ、ザンギエフ、ガイル、ダルシム、アベル、ローズ、元、ガイ、コーディー、ダッドリー、ユン、ヤン、殺意の波動に目覚めたリュウ、狂オシキ鬼
D	春麗、エル・フォルテ、剛拳、ダン、T.ホーク、ディージェイ、ハカン

(強↑)

新作キャラ情勢は混戦模様!

闘劇史上初めての家庭用タイトル。どのキャラが頂を極め、歴史に名を残すのか。アップデート後の情勢をチェック!

Text:おおさか　協力:デコポン、デスバレー

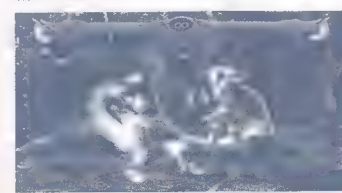
全体の約7割が「強キャラ」!

4月17日にアップデートパッチが当たったばかりで、研究がまだまだ進展中の本作。全26流派のランキングを万人に納得してもらえるよう作成することは難しいが、現段階での評価を整理すると右に掲載した表のようになる。

本作は全体的にダメージ効率が高めのアッパー調整がベースとなっているため、弱過ぎて勝負にならないキャラクターというものが存在しない。どのキャラにも試合中にチャンスが訪れるので、実戦ではランクの上位～下位がほとんど気にならない程度といえよう。

そんな中でやや無理をして段階を付けるなら、C～Dランクは対策を立てられると厳しい闘いを強いられるキャラ、Bランクは十分に強く大会での活躍も期待できるが、相性で苦しい組み合わせがあるなど安定性がやや乏しいキャラ、S～Aランクは攻め手に困ることが少なく、自分のペースで試合展開を作りやすいキャラとなる。A-ランクは実質的にはBランク上位で、今後の研究次第でAランクに入るかもしれないキャラとして位置付けた。

Sランク評価は3名。弱点が少なくガードバースト能力や火力に優れる御剣、けん制で振る攻撃が使いやすく確定反撃も得意なピュラ、操作が極端に難しいが、性能を引き出せれば強力なαパトロクロスというラインナップだ。今後、闘劇本戦までに情勢がどう動くかにも注目したい。

長物キャラは相性に左右されやすいためB評価となったが、一度ハマれば大会を荒らす存在になるぞ。

セットプレイの強さで話題のヴィオラ。そこに持ち込むまでの立ち回りがやや厳しく、A入りは逃した。

「ソウルキャリバーV」キャラクターランキング

2012年4月中旬 Ver.

ランク	キャラクター
S	御剣、ピュラ、αパトロクロス
A	ピュラΩ、ナツ、セルバンテス、レイシャ、ティラ
A-	ヴォルド、ヴィオラ、アルゴル
B	アイヴィー、ジークフリート、ナイトメア、パトロクロス、シバ、マキシ、アスタロス、ヒルダ
C	アイオーン、ツヴァイ、吉光、ラファエル、エツィオ
D	ダンピエール、デビル仁流派

(強↑)

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

まとめ&TEXT:極限堂

闘劇2012予選開幕直前企画

トッププレイヤーに聞く！ 俺流キャラクター使いこなし術

それぞれのキャラクターのスペシャリストに、自分の使用キャラクターについての質問に答えてもらう贅沢な企画が実現！　そのキャラの長所や短所、大会での闘い方を答えてもらったほか、気の向くままにネタを一つだけ披露してもらっちゃいました。

プレイヤーへの質問内容

Q1：使用しているキャラクターの「長所」と「短所」を教えてください。

Q2：シングル戦ではどのように闘うのがベストなキャラクターですか？

Q3：チーム戦ではどう闘ったらいいですか？　またチーム内での役割は？

Q4：相手にしたときの「得意なキャラ」と「不得意なキャラ」は？

Q5：使用しているキャラクターの「とっておきの連携」やネタ（？）があれば教えてください。

えいた From 愛知

使用キャラ：豪鬼

A1 長所はしゃがみ強Ⓚや遠距離立ち強Ⓚといった優秀な通常技を持っていること。しゃがみ強Ⓚは強制ダウンを奪えるので、豪鬼の強力な起き攻めと合わせてかなり有効です。豪鬼は前歩きが全キャラ中最速なので、歩いて当てにいけるのも強いです。遠距離立ち強Ⓚはヒット時に相手を強制立ちやられにすることと、しゃがみ中Ⓟがカウンターヒットしたときにつながる点が特に優秀ですね。そして最大の強みは阿修羅閃空。起き攻めのバリエーションが豊富なこのゲームで、一方的に読み合いを拒否できるのが持ち味です。それに加えて強豪昇龍拳が3段攻撃のどこにでもEXセービングできることもあり、相手の攻めを拒否する能力は極めて優秀です。

短所は体力と気絶値がともに低いことや、ほかの胴着キャラに比べて竜巻斬空脚や昇龍拳のスキが大きいので、連続技を失敗すると痛い反撃を受けやすいことがあります。ほかの昇龍拳系の技に比べて横の攻撃判定が狭いので、目測を誤って対空で出すと、空振りしてしまうことにも気を使います。

A2 体力が低いので、リスクの少ないしゃがみ強Ⓚと斬空波動拳を軸に闘っていくのがいいと思います。しゃがみ強Ⓚや投げが成立したら強力な起き攻めで優位に勝ちを狙うなど、できるだけリスクを抑えて闘っていくべきキャラです。

A3 不利キャラが少ないのでいつ出してもいいのですが、僕のオススメは中堅or大将です。例えチームメイトが倒されても、豪鬼はキャラ相性の面で不利を背負わずに闘えるのがチーム戦での強みだと思います。

A4 豪鬼が得意なキャラという意味で、春麗、E.本田、バイソン、ベガ、ルーファス、剛拳、ジュリ、ヤン。苦手なのはリュウ、キャミィ、いぶき、ユン。

A5 画面端の連続技で弱竜巻斬空脚を決めた後に、追撃の近距離立ち強Ⓟからノーキャンセルで EX竜巻斬空脚。とっさの状況に手癖でグラップを入力する人が多いので、そこを狙った補正切り連係です。

MDR From 広島

使用キャラ：ルーファス

A1 起き攻めや立ち回りなど、さまざまな状況で活躍するファルコーンキックを起点とした攻めがルーファスの持ち味。火力が高く、ダウンさえ奪えば一気に勝負を決められるところが魅力的です。ただし、やられ判定が大きく相手の技をくらいやすいことや、バックステップの性能がいまいちなこと、地上技がやや弱いため、フェイロンの烈火拳など一部の技への反撃が難しい点などが地味に痛い部分です。

A2 相性のいい相手には手堅く丁寧に試合を運び、リスクを抑えた動きを重視。逆に相性が悪い相手には、多少強引にでも接近戦に持ち込み、自信のある起き攻めで勝負にいけたらベストかな。

A3 キャラ差や実力差があっても番狂わせを起こしやすいキャラなので、相手チームの一番強いプレイヤーを倒すこと。

A4 得意なキャラはアベルとザンギエフ。苦手なのはバイソンとキャミィです。

A5 近距離立ち強Ⓟ→EX銀河トルネード→セービングアタック（Lv2）→ビッグバンタイフーンですね。

起き攻めのファルコーンキックで勝利をつかもう

マイケルたん From 栃木

使用キャラ：ケン

A1 長所は全キャラクターにまんべんなく闘えること。逆に大きく有利になるキャラが居ないことが短所ではないでしょうか。

A2 ぶっ放しにしろ読み合いにしろ、攻めていくのが理想だと思います。

A3 どの場所に置いてもいけると思うので、先鋒に出て、相手の登場キャラを探りながら倒すのが理想的ですね。

A4 得意なのはザンギエフとサガット。一番きつい組み合わせだと思ってるのはT.ホーク。

A5 あまり書きたくはないですが……（笑）。前方投げ後に少し後ろ歩きして、ジャンプ強Ⓟでガード不能になるキャラが何人か居ます。

微妙な打点で当たればガード不能。ルーファスで確認できたぞ。

sako

From 大阪

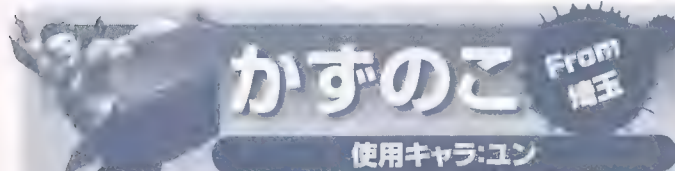
使用キャラ:いぶき

A1 長所はセットプレイが強く、ハイジャンプを使った連係が面白いという点。また、連続技の火力が高く、通常技対空からもまとまったダメージが取れる点も。短所は体力が低い上に、全キャラ中最もガード不能の攻撃をくらいやすいキャラであること。

A2 当日までのキャラ対策が重要。不利キャラの対策を煮詰めておくこと。後はどれだけ普段通りにプレイができるか……です。

A3 どの組合わせにも勝てる可能性はある。先鋒で勢いを付けることができたらベストです。

A4 得意キャラは切り返しが乏しいキャラ。飛び道具に対して首折りが強いのでガイルは割りと闘いやすい。苦手キャラはジャンプ中に角度を変えられる技を持っているキャラとフェイロン。

A5 遠距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚ→中旋→遠距離立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚ→中旋。1フレーム目押しで難しいですが火力があり、オススメ。

かずのこ

From 埼玉

使用キャラ:ユン

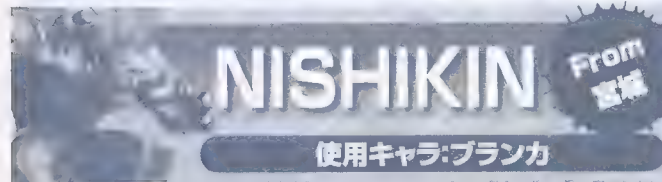
A1 長所は接近戦のラッシュと雷撃蹴での差し合い拒否が取れること。短所は体力が低いことと、相手のセービングアタックに弱いことです。

A2 接近戦キャラなので、どんなに劣勢になっても強気に行くことが大事ですね。

A3 大会では強い方のキャラだと思うので、だれが出るか迷ったときに出ることです。

A4 得意なのはアベル。苦手なのはタメキャラです。

A5 相手のジャンプを空対空で落とした後、着地後に弱鉄山靠を出すとめくりになり、ヒット時はしゃがみ弱Ⓚなどにつながります。

弱鉄山靠のめくりはユンの正面部分かヒットする形になる

NISHIKIN

From 宮城

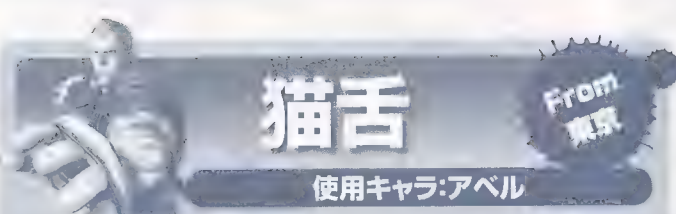
使用キャラ:ブランカ

A1 長所は鋭いジャンプやサプライズフォワードを使った高い機動力で、相手をほんろうできること。短所は長所に上げられる技にはリスクが伴うので、対応されると死に技になる技が多いこと。

A2 不利キャラが多いので、一発勝負はいろんなネタを駆使して、ネタバレする前に倒し切る！

A3 闘い方はシングル戦と一緒です。有利キャラに被せるくらいしかメリットが無いので、チーム戦には必要が無いかも(笑)。

A4 得意キャラはガイル、ダルシム、サガット、ルーファス、フェイロン、さくら、T.ホーク、ディージェイ、ガイ、アドン、ユン、ヤン。苦手キャラはブランカ、ベガ、アベル、キャミィ、まこと。

A5 連続技でしゃがみ中Ⓚor【しゃがみ弱Ⓚ×3】→ライトニングキャノンボールと、グラップつぶしになる近距離立ち中Ⓚ→立ち弱Ⓟ→中ローリングアタックⓈ▶グランドシェイブローリング辺りができるとかっこいいですね。

猫舌

From 東京

使用キャラ:アベル

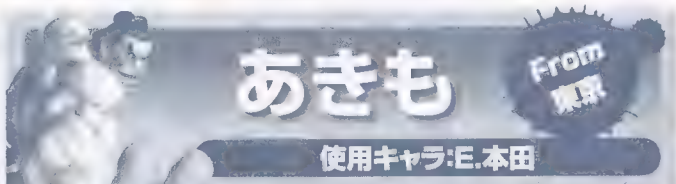
A1 長所はゲージ効率の良さと、連続技の威力が高いこと。短所はローリスクな行動や選択肢が少ないこと。

A2 無理に近付きハイリターンな二択を仕掛けるキャラというイメージが強いですが、スカイフォールを空振りしてゲージを増やしたり、リベンジゲージをためるプレッシャーを利用して待ち気味に立ち回り、相手の動きに対応するのがいいと思っています。勝ちやすく負けやすいキャラなので、勝つ闘い方より負けない闘い方を意識しています。

A3 有利・不利が結構あるキャラなので、有利なキャラに被せたら必ず勝つのが役割になります。また、場を荒らす能力もあるので、チーム全員が厳しい相手に当てていくのも一つの手だと思います。

相手を動かして対応し、負けない闘い方を目指す！

A4 個人的には飛び道具が無い相手が得意で、新宿のゲーセンに居ないキャラは苦手。キャラ能力的に得意なのはバイソンなどの起き攻め拒否能力が低いキャラ。苦手はユンなど空中で軌道を変えられるキャラや、春麗の覇山蹴などの空中判定の技を持っているキャラ。

A5 EXチェンジオブディレクションを使ったアマキャン(EXチェンジオブディレクションの出始めのアーマー効果で相手の攻撃を受けた際に、任意の必殺技のコマンドが完成していればその必殺技が出るテクニック)。キャンセル必殺技にトルネードスルーを仕込めば、相手がEXトルネードスルー読みの垂直ジャンプをしていた場合にEXチェンジオブディレクションが出るため、相手の背後に抜ける事が可能。スカイフォールを仕込めば、EXスカイフォールよりも素早い発生で技が出ます。EXマルセイユローリングを仕込めば、相手が「ジャンプ攻撃→空振り時に着地後投げが出る」攻めに対応できます。

あきも

From 東京

使用キャラ:E.本田

A1 長所は重い単発技が中心の重量キャラでありながら、軽快に動ける点。短所は必殺技のタメが無いと対空技が無いなどから、こちらから攻めるのが難しい点。

A2 人口が多く当たる可能性が高いと感じるサガット戦は、大会直前に対戦してある程度どう動くか方針を決めたいです。ただ、サガット戦に限らず極力迷わないように、どのように動くかは試合前に決めています。

A3 アドンなどのクセが強いキャラを苦手としないので、そういったキャラにぶつけることが多いです。逆にリュウのようなスタンダードなキャラには相性が良くないので、カバーし合えるキャラと組むのが理想。

A4 ローズは弾を見てから跳び込みが有効なので、自分から攻めやすく得意です。苦手なのはケンで、E.本田にとって有利な間合いが少なく、強みを生かすのが難しいと思います。個人的には空中竜巻旋風脚の対処が苦手です。

A5 安定させるのは難しいですが、しゃがみ弱Ⓟ→EX百裂張り手→しゃがみ弱Ⓟ→強百裂張り手。2回目のしゃがみ弱Ⓟを親指で押し、スタートボタンを小指で押して「ずらし入力」をします。その後親指で弱Ⓟ～中Ⓟ～強Ⓟとスライドさせて入力すると強百裂張り手が出ます。入力方法が特殊で慣れるまで難しいですが、覚えればかなりの戦力アップになるのでオススメです。

全国地方予選 開催店舗リスト

4月28日～4月29日にかけ幕張メッセで開催された「超闘劇」。これを初戦とし、闘劇2012の店舗予選が全国各地でいよいよスタート！　今年は新たな舞台が用意され、家庭用タイトルも追加予定だが、アーケードタイトルはこの6タイトルでの開催となる。間もなく始まる闘劇2012にキミも参加しよう!!

①	都②府県	店③名	店舗④所	電⑤号	担⑥	ブロ⑦ク	日⑧
北海道・東北エリア	北海道	アドアーズ狸小路店	札幌市中央区南三条西 4-12-1アルシュビル5-6F	011-222-1305	二階堂	A-1 [決]	6/10 (日)
	福島県	G3ボロス原町店	南相馬市原町区 北原字本屋敷95-2	0244-25-3522	鈴木	A-2 [決]	7/1 (日)

①エリア区分　②都道府県　③開催店舗名　④店舗住所　⑤問い合わせ電話番号　⑥大会担当者名
⑦ブロック区分：開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇2012本選決勝大会出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝＝闘劇2012本選決勝大会出場権獲得となるところもある。[決]と書かれた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝の前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。

開始時間などは事前に確認しておこう。⑧予選開催日
　ここで掲載している情報は、どの店舗でどのタイトルの予選が開催され、予選開催日がいつなのか？　までとなっている。エントリー受付時間や予選開始時間などについては、各店舗ごとの裁量によって決定される。店舗ごとの情報については、各店舗に直接連絡してみるか、もしくは各開催店の情報が掲載されている闘劇2012公式HPにて確認が可能なので、そちらを利用してほしい。
※なお、掲載した予定は変更される予定があるので、そちらも併せて下記の闘劇2012公式HPにて、最新情報を確認してほしい

[闘劇2012公式HP]　http://www.tougeki.com/

2on2 タッグ　鉄拳アンリミテッド

予選店舗数 79　ブロック 24

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	ブロック	日付
北海道・東北エリア	北海道	アドアーズ狸小路店	札幌市中央区南三条西 4-12-1アルシュビル5-6F	011-222-1305	二階堂	A-1 [決]	6/10 (日)
	福島県	G3ボロス原町店	南相馬市原町区 北原字本屋敷95-2	0244-25-3522	鈴木	A-2 [決]	7/1 (日)
関東エリア	東京都	タイトーステーション渋谷	東京都渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1	03-5467-6565	竹中	B-1	5/3 (木)
	東京都	西日暮里ゲームスポット バーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	B-1	5/4 (金)
	東京都	タイトーイン祖師谷大蔵	東京都世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西	B-1	5/5 (土)
	東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-1 [決]	5/6 (日)
	東京都	タイトーイン綾瀬	足立区綾瀬4-9-29 ボナール23	03-3629-0610	倉田	B-2	5/12 (土)
	東京都	タイトーステーション 上野アメ横店	東京都台東区上野4-10-17	03-3831-5800	井上	B-2	5/13 (日)
	東京都	ゲームニュートン志村店	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	若松	B-2	5/19 (土)
	東京都	池袋キーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	山口	B-2 [決]	5/20 (日)
	東京都	セガ秋葉原	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館	03-3254-8406	津谷	B-3	6/10 (日)
	東京都	タイトーステーション町田	町田市原町田6-21-23 マツヤマビル1F	042-739-6196	岡元	B-3	6/16 (土)
	東京都	クラブセガ自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	小田	B-3	6/17 (日)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-3	6/23 (土)
	東京都	セガ秋葉原1号館	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	山口	B-3 [決]	6/24 (日)
	東京都	タイトーステーション 多摩センター	東京都多摩市落合1-45-1	042-389-0551	遠藤	B-4	6/30 (土)
	東京都	タイトーステーション 高田馬場	東京都新宿区高田馬場3-1-4	03-3362-3812	山下	B-4	7/1 (日)
	東京都	タイトーサイト	東京都八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内2F	042-678-7391	玉那覇	B-4	7/7 (土)
	東京都	新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-21-1 ヒューマックスパビリオン1-2F	03-3208-0125	高橋	B-4 [決]	7/8 (日)
	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5 セガワールド成田	0476-23-2591	金子	B-5	5/12 (土)
	千葉県	スポーツウェーブ鉄腕24 浜野店	千葉市中央区浜野町1025-59	043-300-8033	菅藤	B-5	5/13 (日)
	千葉県	ソニックビーム松戸	松戸市松戸1172-1	047-360-2008	高橋	B-5	5/19 (土)
	千葉県	スポーツウェーブ鉄腕24 稲毛長沼店	千葉市稲毛区長沼原町694	043-215-5560	島本	B-5 [決]	5/20 (日)
	茨城県	ジョイカム日立	日立市弁天町1-11-7	0294-24-4539	荒原	B-6	6/17 (日)
	茨城県	プレビジョイカム那珂店 MW	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	山田	B-6	6/23 (土)
	栃木県	ファンタジーパーク	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	久保	B-6 [決]	6/24 (日)
	神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝口1-11-8 ムサシボウルビル1-2F	044-844-7252	西方	B-7	5/27 (日)
	神奈川県	タイトーステーション 戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚町4023	045-881-6757	丸山	B-7	6/2 (土)
	神奈川県	ハームトップス	厚木市中町4-15-9	046-223-7157	津田	B-7	6/3 (日)
	神奈川県	クラブセガ新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らびすた新杉田2F	045-772-8230	山浦	B-7	6/9 (土)
	神奈川県	アドアーズ湘南台店	神奈川県藤沢市湘南台 1-2-1-B1	0466-41-0192	二階堂	B-7 [決]	6/10 (日)
	埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30星野ビルB1	048-269-8119	山下	B-8	5/26 (土)
	埼玉県	キャラケット深谷店	深谷市上柴町西4 12-1	0485-73-3951	渡辺	B-8	5/27 (日)
	埼玉県	タイトーステーション所沢	所沢市日吉町3-7 スカイビュー	04-2925-9071	鈴木	B-8	6/2 (土)
	群馬県	ルパン122	邑楽郡邑楽町中野1593	0276-88-7510	本間	B-8	6/3 (日)
	群馬県	アピナ前橋店	前橋市野中町390	027-287-1188	石井	B-8	6/9 (土)
	群馬県	カルチャーパークプラス	館林市富士原町932-1	0276-75-6061	安西	B-8 [決]	6/10 (日)
中部エリア	新潟県	シルクドゥガリバー新潟店	新潟市中央区南笹口1-1-1 ひもろぎビル2F	025-242-3163	丸山	C-1	5/13 (日)
	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口／佐藤	C-1	5/19 (土)
	長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-1	5/20 (日)
	長野県	セガワールドエデン	長野県塩尻市広丘野村 1526-1	0263-52-8791	山田	C-1	5/26 (土)
	長野県	アミューズメントパーク NASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1 [決]	5/27 (日)
	愛知県	タイトーステーション豊橋	豊橋市藤沢町141-4 アミューズメントビル1F	0532-29-8511	西	C-2	6/24 (日)
	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南	C-2	6/30 (土)
	愛知県	名古屋レジャーランド 大高店	名古屋市緑区 大高町字忠治山12-1 名古屋グランドボウルB2	052-625-5360	藤井	C-2	7/1 (日)
	愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	0565-26-6777	浦野	C-2	7/7 (土)
	愛知県	名古屋レジャーランド 内田橋店	名古屋市港区内田橋2-26-22 トスカビル2F	052-694-6051	添谷	C-2 [決]	7/8 (日)
	石川県	コスモランド小松	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本	C-3	6/17 (日)
	富山県	ハローワールド	富山市新庄本町1-5-25	076-451-7881	山本	C-3 [決]	6/24 (日)
	福井県	JOYLAND江守店	福井市江守中2-1508	0776-33-1900	徳橋	C-4	6/2 (土)
	福井県	セガ福井	福井市丸山1-410	0776-52 0806	大橋	C-4	6/3 (日)
	福井県	JOYLAND敦賀店	敦賀市木崎40号	0770-37-1616	村田	C-4	6/9 (土)
	福井県	ジョイランド鯖江店	鯖江市宮前1-614-1	0778-53-1900	牧野	C-4 [決]	6/10 (日)
	三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町782	0598-53-3918	川嶋	C-5	5/12 (土)
	三重県	セガワールドスキップタウン	鈴鹿市西條町字馬渡381-2	059-384-0300	村上	C-5 [決]	5/13 (日)
	静岡県	アミューズメント BeeBee 函南店	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	菊田	C-6	5/4 (金)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ 浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	木下	C-6	5/5 (土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	清水	C-6 [決]	5/6 (日)
	岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630番地 パチンコグリフィン2F	058-326-1133	平野	C 7	6/16 (土)
	岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	金村	C-7 [決]	6/17 (日)
近畿エリア	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町四条上る 東大文字町302 303 A-breakビル2-3F	075-251-2333	千葉	D-1	6/24 (日)
	滋賀県	スーパーヒーロー堅田	大津市真野2-31-30	077-571-1250	姫路	D-1 決]	7/1 (日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	橋本	D-2	5/4 (金)
	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-2 [決]	5/5 (土)
	奈良県	ゲームアイビスかしはら店	橿原市曲川町7-25-1-2F	0744-26-2203	池側	D-3	6/9 (土)
	兵庫県	MAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-3	6/10 (日)
	兵庫県	ジョイプラザ加古川店	加古川市野口町坂元 138番地	079-456 6777	土居	D-3	6/16 (土)
	兵庫県	G-pala姫路	姫路市飾磨区恵美酒 270-8 1F	079-243-3555	田中	D-3 [決]	6/17 (日)
中国・四国エリア	香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877 63-4333	正木	E-1 [決]	5/27 (日)
	岡山県	アミパラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル1F	086-430-2111	房宗	E-2	6/2 (土)
	島根県	セガ松江	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下間	E-2 [決]	6/3 (日)
九州・沖縄エリア	福岡県	G-STAGE 七隈	福岡氏城南区七隈8-4-8 七隈ファミリープラザ内 ゴルフ場1F	050-3539-3592	小田	F-1	5/19 (土)
	福岡県	ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69	092 608-5881	島雄	F 1	5/20 (日)
	福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	長谷	F-1	5/26 (土)
	熊本県	パスカワールド グリーンランド	荒尾市本井手1574-54	0968 69-3001	田中	F-1	5/27 (日)
	福岡県	タイトーステーション 福岡天神店	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	鶴	F-1 [決]	6/2 (土)
	宮崎県	セガワールドヒダカプラザ	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高	F-2	6/23 (土)
	大分県	G-pala中津	中津市東本町4-3	0979-23-6179	末吉	F-2 [決]	6/24 (日)
	沖縄県	アミューズメントスペース EAGLE	宜野湾市真栄原2-12-5 松田ビル1F	098-899-1322	遠藤	F-3 [決]	6/3 (日)

2on2 タッグ AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

45

29

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	ブロック	日付
北海道・東北エリア	北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1丁目 2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	A-1［決］	7/8（日）
	秋田県	ポロス大曲店	大仙市大曲戸巻町485	0187-86-3340	富山	A-2［決］	6/24（日）
	福島県	スーパーノバ福島	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-3［決］	7/1（日）
関東エリア	茨城県	フレビジョイカム 那珂店MW	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	山田	B-1	5/5（土）
	千葉県	タイトーステーション柏	柏市柏2-3-1 フーサワビル1-3F	04-7164-0866	竹	B-1［決］	5/6（日）
	東京都	西日暮里ゲームスポット バーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	B-2	5/12（土）
	埼玉県	スクウェアワン草加店	草加市西町632-1	048-960-0882	武元	B-2［決］	5/13（日）
	千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	鈴木	B-3	5/19（土）
	千葉県	ゲームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15 並木ビル	047-379-2861	村山	B-3［決］	5/20（日）
	千葉県	セガワールド旭	旭市二の3150 1	0479-62-7101	村上	B-4［決］	5/26（土）
	東京都	Hey	東京都千代田区外神田1-10-5	03-5209 2030	髙橋	B-5	6/30（土）
	東京都	東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3	03-5668-8411	竹澤	B-5［決］	7/1（日）
	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	山口	B-6	6/2（土）
	東京都	スクウェアワン武蔵小山店	品川区小山3 23-3 SDビルB1	03-6426-1284	髙橋	B-6［決］	6/3（日）
	東京都	ゲームニュートン志村店	板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	若松	B-7	6/16（土）
	東京都	ゲームニュートン大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	B-7［決］	6/17（日）
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	東京都新宿区高田馬場 1 35 3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒柳	B-8	6/9（土）
	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2-4F	042-365-2591	沼田	B-8［決］	6/10（日）
中部エリア	石川県	タイトーステーション 金沢店	金沢市片町2-1-7	076-265-5316	茅野	C-1［決］	5/12（土）
	福井県	セガ福井	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋	C-2［決］	5/13（日）
	山梨県	ゲームハニック甲府	甲府市国母5 20-24	055-231-0829	清水	C-3［決］	6/30（土）
	岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630番地 ハチンコグリフィン2F	058-326-1133	平野	C-4［決］	7/7（土）
	静岡県	アミューズメントBeeBee 長泉店	駿東郡長泉町南一色3-5	055-980-6886	平澤	C-5	6/2（土）
中部エリア	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	島田	C-5［決］	6/3（日）
	愛知県	LOOPみなと店	名古屋市港区築盛町3番地	052-655-9571	伊奈	C-6	6/10（日）
	愛知県	名古屋レジャーランド ささしま店	名古屋市中村区平池町4-60-14 ラ・ハーモささしま1F	052-589-6561	水野	C-6	6/16（土）
	愛知県	GAMESKY	名古屋市中区大須2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田	C-6［決］	6/17（日）
	愛知県	ポート24一社店	名古屋市名東区高社1-260	052-771-2311	藤島	C-7	5/19（土）
	愛知県	ホート24八事	愛知県名古屋市昭和区 広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木	C-7［決］	5/20（日）
	愛知県	タイトーステーション豊橋	豊橋市藤沢町141-4 アミューズメントビル1F	0532-29-8511	西	C-8［決］	5/27（日）
近畿エリア	大阪府	あうとはぁん	東大阪市小若江3-6-15	06-6730-8118	山本	D-1	5/4（金）
	大阪府	アテナ日本橋	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641-7008	岡田	D-1［決］	5/6（日）
	大阪府	セガ難波アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1-3F	06-6645-7692	石渡	D-2	6/16（土）
	滋賀県	スーパーヒーロー堅田	大津市真野2-31-30	077-571-1250	姫路	D-2	6/17（日）
	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井	D-2［決］	6/23（土）
中国・四国エリア	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-1	6/24（日）
	岡山県	アミハラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミハラホウル1F	086-430-2111	房宗	E-1［決］	7/1（日）
	広島県	アミパラキャッスル店	福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル1F	084-925-8867	森山	E-2［決］	5/26（土）
	山口県	タイトーステーション メルクス	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	083-923-1165	向野	E-3［決］	5/27（日）
	愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-4［決］	6/10（日）
九州・沖縄エリア	福岡県	G-STAGE 七隈	福岡氏城南区七隈8-4-8 七隈ファミリープラザ内 ゴルフ場1F	050-3539-3592	小田	F-1	5/3（木）
	福岡県	ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	F-1［決］	5/4（金）
	鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2-3F	099-219-1526	永原	F-2［決］	6/9（土）
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立	F-3［決］	5/6（日）
	熊本県	ジーカム上熊本店	熊本市上熊本2-17-42	096-323-0076	上妻	F-4［決］	5/12（土）

3on3 チーム バーチャファイター5 ファイナルショーダウン Ver.A Rev.1

38

ブロック決勝 29

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	ブロック	日付
北海道・東北	青森県	セガワールド八戸R45	八戸市城下4-25-14	0178-43 7817	柳村	A-1［決］	5/20（日）
	山形県	セガワールド北山形	山形市北町1丁目3-20	023-681-8699	鹿野	A-2［決］	6/9（土）
関東エリア	茨城県	ショイカム日立	日立市弁天町1 11-7	0294 24-4539	荒原	B-1［決］	5/13（日）
	東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-2	5/27（日）
	東京都	セガ神楽坂	新宿区神楽坂2-11 カクラヒルズ1F	03-3260-7253	奥本	B-2	6/2（土）
	東京都	ゲームニュートン大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	B-2［決］	6/3（日）
	東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅北口ララビル2F	03-5709-0669	清水	B-3	5/3（木）
	東京都	セガ秋葉原1号館	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	山口	B-3	5/4（金）
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-3［決］	5/6（日）
	東京都	スクウェアワン武蔵小山店	品川区小山3-23-3 SDビルB1	03-6426-1284	髙橋	B-4	7/1（日）
	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	山口	B-4	7/7（土）
	東京都	セガ代々木	渋谷区代々木1-35-2 高山ビル1F-B1	03-5351-1607	吉村	B-4［決］	7/8（日）
	東京都	クラブセガ自由か丘	目黒区自由か丘2-10-9	03-3725-3953	小田	B-5	6/16（土）
	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2-4F	042-365-2591	沼田	B-5	6/23（土）
	東京都	ゲームプラザセントラル 八王子店	八王子市東町12-15 第五セントラルヒル	0426-44-0078	小川	B-5［決］	6/24（日）
	神奈川県	クラブセガ新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らぴすた新杉田2F	045-772-8230	山浦	B-6	6/16（土）
	神奈川県	ハームトップス	厚木市中町4-15-9	046-223-7157	津田	B 6［決］	6/17（日）
	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5 セガワールド成田	0476-23-2591	金子	B-7［決］	5/5（土）
関東エリア	埼玉県	タイトーステーション和光	和光市丸山台1-4-5	048 465-7161	吉友高	B-8［決］	5/19（土）
	群馬県	ドライブイン千代田 リンリン24	邑楽郡千代田町上中森999-1	0276-86-8788	鈴木	B-9［決］	5/12（土）
中部エリア	福井県	セガワールド武生	越前市新町3字13-4	0778-21-1675	山本	C-1［決］	6/3（日）
	長野県	セガワールドエデン	長野県塩尻市広丘野村1526-1	0263-52-8791	山田	C-2［決］	5/27（日）
	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南	C 3［決］	5/13（日）
	静岡県	アミューズメントBeeBee 函南店	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	菊田	C-4［決］	5/20（日）
	福井県	JOYLAND江守店	福井市江守中2-1508	0776-33-1900	徳橋	C-5［決］	6/9（土）
	静岡県	PORT24浜松店	浜松市西区坪井町4183	053-440-5588	中山	C-6［決］	5/6（日）
	長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C 7［決］	5/19（土）
	岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	金村	C-8［決］	6/10（土）
	愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	0565-26-6777	浦野	C-9［決］	5/12（土）
	山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	清水	C-10［決］	5/26（土）
近畿エリア	大阪府	ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田1-11-4 駅前第4ビルB1	06-6344-5270	狭間	D 1［決］	7/1（日）
	兵庫県	グローブ元町	神戸市中央区元町高架通 1-120	078-332-2464	辻村	D-2［決］	6/10（日）
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	橋本	D-3［決］	6/24（日）
	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-4［決］	6/30（土）
	兵庫県	T&K	朝来市和田山町枚田616	079-672-1540	片岡	D-5［決］	6/16（土）
	兵庫県	ジョイプラザ加古川店	加古川市野口町坂元138番地	079-456-6777	土居	D-6［決］	6/17（日）
	奈良県	ゲームアイヒスかしはら店	橿原市曲川町7-25-1-2F	0744-26-2203	池側	D-7［決］	6/23（土）
[illegible]	宮崎県	ゲームセンター MEGA	宮崎市高千穂通1-3-22 エースランド2F	0985-61-5560	山床	E-1［決］	5/20（日）

3on3 チーム STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

27

27

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	日付
北海道・東北エリア	福島県	スーハーヒンコ郡山店	郡山市愛宕町4-2	024-935-2388	木田	5/5（土）
	北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	6/10（日）
	青森県	G3ポロス八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ホウル内	0178-24-9911	中山	6/24（日）
	宮城県	フレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイヒルB1	022-721-7375	原亨	7/1（日）
関東エリア	東京都	西日暮里ゲームスポット バーサス	荒川区西日暮里5 15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	5/3（木）
	東京都	ゲームニュートン志村店	板橋区志村3-24-3 髙橋ビル1F	03-3558-9766	若松	5/6（日）
	群馬県	ルハン122	邑楽郡邑楽町中野1593	0276-88-7510	本間	5/12（土）
	神奈川県	ハームトップス	厚木市中町4-15-9	046-223-7157	津田	5/20（日）
	東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島	6/2（土）
	東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	6/9（土）
	埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下	6/16（土）
	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波	6/17（日）
	東京都	ケームファクトリーマグマ 多摩センター店	多摩市鶴牧1-3-8 オークハイツ多摩1F	042-316-8331	小阪	6/23（土）
関東エリア	埼玉県	フレイスポットヒックワン	南越谷1 19 6 セキ薬局2F	048-987-3226	石川	6/30（土）
	東京都	ゲームニュートン大山店	板橋区大山町25-8 野口ヒルB1	03 3554-2668	若松	7/7（土）
中部エリア	福井県	JOYLAND江守店	福井市江守中2-1508	0776-33-1900	徳橋	5/5（土）
	愛知県	ゲームBOX Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーホ1F	052-452-0920	川合	6/3（日）
	愛知県	スペースシャトル塩釜口店	名古屋市天白区塩釜口2-414	0528-33-4561	河本	6/24（日）
近畿エリア	和歌山県	ヒタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村	5/4（金）
	大阪府	メディアパーク リプロス 高槻店	高槻市高槻町13-5	072-682-3675	南本	5/12（土）
	大阪府	G-palaあべの	大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1 あべのベルタ2F	06-6648-6626	上坂	5/19（土）
	兵庫県	グローブ元町	神戸市中央区元町高架通1-120	078-332-2464	辻村	5/26（土）
	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町四条上る東大文字町302 303 A-breakビル2-3F	075-251-2333	千葉	5/27（日）
	兵庫県	遊スペース マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル2F	078-265-5100	山本	6/9（土）
	大阪府	GAME SPACE VEGAS	大阪市北区天神橋4-12-24	06-6351-2889	榊原	6/16（土）
中国・四国	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	5/20（日）
九州・沖縄	福岡県	ゲームランドグリーン	福岡市博多区竹下1-312	092-431-0502	吉根	5/13（日）

1on1 シングル ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

予選店舗数 163 ブロック決勝 58

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	ブロック	日付
北海道・東北エリア	秋田県	ホロス大曲店	大仙市大曲戸巻町485	0187-86-3340	富山	A-1	5/3(木)
	宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1	022-721-7375	原亨	A-1[決]	5/4(金)
	北海道	アドアーズ狸小路店	札幌市中央区南三条西 4-12-1 アルシュビル5-6F	011-222-1305	二階堂	A-2	5/5(土)
	北海道	タイトーステーション 札幌新道店	札幌市東区伏古十条5-2-7	011-789-7722	阿部	A-2[決]	5/6(日)
	青森県	セガワールド八戸R45	八戸市城下4－25-14	0178 43-7817	柳村	A-3	5/26(土)
	青森県	G3ホロス八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ホウル内	0178-24-9911	中山	A-3[決]	5/27(日)
	北海道	キャッツアイ麻生店	札幌市北区北40条西4丁目 1-1 ハボッツ麻生1F	011-708-3026	猪股	A-4	6/2(土)
	北海道	MAXIM HERO	札幌市北区北6条西6丁目	011-219-2855	冨田	A-4[決]	6/3(日)
	北海道	タイトーステーション千歳	千歳市北栄2-12-5	0123-42-4195	前田	A-5	6/16(土)
	北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1丁目 2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	A-5[決]	6/17(日)
	福島県	トリームファクトリー いわき店	いわき市中央台飯野4-1 ラハークいわき別棟	0246-28-3008	佐藤	A-6	6/23(土)
	福島県	スーハーノバ福島	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-6	6/24(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	024-935-2388	木田	A-6[決]	6/30(土)
関東エリア	千葉県	アトアーズ行徳店	川市行徳駅前1-25-1	047-390-2851	二階堂	B-1	5/3(木)
	千葉県	ケームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15 並木ヒル	047 379-2861	村山	B-1	5/4(金)
	千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	鈴木	B-1[決]	5/5(土)
	東京都	プレイロットジョイ	武蔵野市吉祥寺本町 1-8-23 河田ビル	0422-20-7157	菊地	B-2	5/3(木)
	東京都	タイトーステーション町田	町田市原町田6-21-23 マツヤマビル1F	042-739-6196	岡元	B-2	5/4(金)
	東京都	タイトーステーション新宿 南口ケームワールド	新宿区新宿3-35-8	03-3226-0395	間嶋	B-2[決]	5/5(土)
	東京都	セガ秋葉原	千代田区外神田1-15-9 サトームセン6号館	03-3254-8406	津谷	B-3	5/3(木)
	東京都	セガワールド大森	大田区山王2-1-5 大森駅北口ララビル2F	03-5709-0669	清水	B-3	5/4(金)
	東京都	セカ秋葉原1号館	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	山口	B-3[決]	5/5(土)
	神奈川県	クラブセガ新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らびすた新杉田2F	045-772-8230	山浦	B-4	5/3(木)
	神奈川県	タイトーステーション 横浜西口五番街	神奈川県横浜市西区南幸 1-12-9	045-411-5288	宮城	B-4	5/4(金)
	神奈川県	タイトーステーション戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚町4023	045-881-6757	丸山	B-4[決]	5/5(土)
	千葉県	スホーツウェーブ鉄腕24 稲毛長沼店	千葉市稲毛区長沼原町694	043-215-5560	島本	B-5	5/6(日)
	千葉県	ラッキー バッティングドーム	八千代市大和田新田1088	047-458-8208	鈴木	B-5	5/12(土)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	中澤	B-5[決]	5/13(日)
	東京都	タイトーステーション錦糸 町楽天地	東京都墨田区江東橋 4-27-14 楽天地ヒルB1	03-5638-0701	高島	B-6	5/6(日)
	東京都	アドアーズ門前仲町店	江東区富岡1-5-5 和田屋ビル1-3F	03-3641-1071	二階堂	B-6	5/12(土)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-6[決]	5/13(日)
	東京都	アドアーズ荻窪西口店	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1-2F	03-3220-4921	二階堂	B-7	5/6(日)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	東京都新宿区高田馬場 1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272 9855	黒柳	B-7	5/12(土)
	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚	B-7[決]	5/13(日)
	埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下	B-8	5/12(土)
	埼玉県	タイトーステーション和光	和光市丸山台1-4-5	048-465-7161	吉友高	B-8[決]	5/13(日)
	茨城県	アミューズヒバ	ひたちなか市東大島2-11-11	029-274 7311	三林	B-9	5/19(土)
	茨城県	フレビショイカム那珂店MW	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	山田	B-9[決]	5/20(日)
	埼玉県	キャラケット深谷店	深谷市上柴町西4-12 1	0485-73-3951	渡辺	B 10	5/12(土)
	埼玉県	タイトーステーション所沢	所沢市日吉町3-7 スカイビュー	04-2925-9071	鈴木	B-10	5/19(土)
	埼玉県	ケームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ヒルB1	049-227 7515	高橋	B-10[決]	5/20(日)
	千葉県	セガワールド旭	旭市二の3150-1	0479-62-7101	村上	B-11	5/19(土)
	千葉県	セガワールト成田	成田市東町157-5 セカワールト成田	0476-23-2591	金子	B-11[決]	5/20(日)
	東京都	ゲームファクトリーマグマ 多摩センター店	多摩市鶴牧1 3-8 オークハイツ多摩1F	042-316-8331	小阪	B-12	5/19(土)
	東京都	タイトーステーション 多摩センター	東京都多摩市落合1-45-1	042-389-0551	遠藤	B-12[決]	5/20(日)
	埼玉県	スクウェアワン草加店	草加市西町632-1	048-960-0882	武元	B-13	5/26(土)
	埼玉県	フレイスホットヒッグワン	南越谷1-19-6 セキ薬局2F	048-987-3226	石川	B-13	5/27(日)
	埼玉県	ゲームファンタジア 春日部店	春日部市中央1-8-15 春日部セントラル1-2F	048-755-2760	二階堂	B-13[決]	6/2(土)
	東京都	アドアーズ新小岩店	葛飾区新小岩1-44-4 新小岩リバティヒルB1-3F	03-5678-5257	二階堂	B-14	5/26(土)
	東京都	ケームフジ亀有	葛飾区亀有3-21-2	03-5680-8893	佐藤	B-14	5/27(日)
	東京都	東京レシャーラント小岩店	江戸川区南小岩8 15 3	03-5668-8411	竹澤	B-14[決]	6/2(土)
	東京都	タイトーサイト	東京都八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内2F	042-678-7391	玉那覇	B-15	5/26(土)
	東京都	アミューズメントスペース UFO八王子店	八王子市三崎町2-9	042-627-8188	大塚	B-15	5/27(日)
	東京都	ゲームプラザセントラル 八王子店	八王子市東町12-15 第五セントラルビル	0426-44-0078	小川	B-15[決]	6/2(土)
	千葉県	タイトーステーション柏	柏市柏2-3-1 フーサワビル1 3F	04-7164-0866	竹	B-16	6/3(日)
	千葉県	ソニックビーム松戸	松戸市松戸1172-1	047-360-2008	高橋	B-16	6/9(土)
	千葉県	ゲームフシ船橋	船橋市本町4 40 1	047-425-6993	浅野	B 16[決]	6/10(日)
	東京都	ゲームニュートン志村店	板橋区志村3-24-3 高橋ヒル1F	03-3558-9766	若松	B-17	6/3(日)
	東京都	ゲームニュートン大山店	板橋区大山町25-8 野口ヒルB1	03-3554-2668	若松	B 17	6/9(土)
	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	山口	B-17[決]	6/10(日)
	神奈川県	アミューズメントハーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	松本	B-18	6/3(日)
	神奈川県	クラブセガ相模大野	相模原市南区相模大野 3-13-2 東和ビル2-3F	042-741-8195	松本	B-18	6/9(土)
	神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2-1-2	046-200-6370	二階堂	B-18[決]	6/10(日)
	栃木県	ゲームパニック佐野	佐野市高萩町1340 フェドラP&D SANO 1F	0273-27-1829	立川	B-19	6/16(土)
	栃木県	ファンタジーパーク	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	久保	B-19[決]	6/17(日)
	東京都	セガ代々木	渋谷区代々木1-35-2 高山ビル1F-B1	03-5351-1607	吉村	B-20	6/16(土)
	東京都	セガ神楽坂	新宿区神楽坂2-11 カグラヒルズ1F	03-3260-7253	奥本	B-20[決]	6/17(日)
	神奈川県	グラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西 2-6-29 大録天ビル	045-547-1199	松田	B-21	6/16(土)
	神奈川県	タイトーステーション 溝の口	川崎市高津区溝口1-11-8 ムサシホウルビル1-2F	044 844-7252	西方	B-21[決]	6/17(日)
	千葉県	スポーツウェーブ鉄腕24 浜野店	千葉市中央区浜野町 1025-59	043-300-8033	齊藤	B-22	6/23(土)
	千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	東条	B-22	6/24(日)
	千葉県	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533	小柳	B-22[決]	6/30(土)
	東京都	タイトーイン祖師谷大蔵	東京都世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西	B-23	6/23(土)
	東京都	スクウェアワン武蔵小山店	品川区小山3-23－3 SDビルB1	03-6426-1284	高橋	B-23	6/24(日)
	東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12 5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島	B-23[決]	6/30(土)
	東京都	タイトーステーション 国分寺	国分寺市本町2-2-6 原忠ビル1F	0423-23-6572	櫻井	B-24	6/23(土)
	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2-4F	042-365-2591	沼田	B-24	6/24(日)
	東京都	アドアーズ調布南口店	調布市布田4-2-4 シーエフビル1-3F	042-490-5068	二階堂	B-24[決]	6/30(土)
	群馬県	ドライブイン千代田 リンリン24	邑楽郡千代田町上中森 999-1	0276-86-8788	鈴木	B-25	7/7(土)
	群馬県	アミューズメントパーク ニュープラトン	伊勢崎市東上之宮町1205-1	0270-26-7568	北山	B-25[決]	7/8(日)
	東京都	西日暮里ゲームスポット バーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ヒル3F	03-6806-6343	森川	B-26	7/1(日)
	東京都	タイトーステーション 上野アメ横店	東京都台東区上野4-10-17	03-3831-5800	井上	B-26	7/7(土)
	東京都	Hey	東京都千代田区外神田1-10-5	03-5209-2030	高橋	B-26[決]	7/8(日)
	神奈川県	アドアーズ湘南台店	神奈川県藤沢市湘南台 1-2-1 B1	0466-41-0192	二階堂	B-27	7/1(日)
	神奈川県	アドアーズ藤沢北口店	藤沢市藤沢460-1 3-4F	080-5944-7192	二階堂	B 27	7/7(土)
	神奈川県	プラサカプコン横須賀店	横須賀市若松町2-30 モアーズシティ 4F	046-820-4450	関口	B-27[決]	7/8(日)
中部エリア	石川県	タイトーステーション金沢店	金沢市片町2-1-7	076-265-5316	茅野	C-1	5/4(金)
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	野々市市高橋町86-2	076-248-3765	上野	C-1	5/5(土)
	富山県	ゲームインさんしょう掛尾店	富山市掛尾町405番地	076-422-8333	遠藤	C-1[決]	5/6(日)
	愛知県	名古屋レジャーラント 内田橋店	名古屋市港区内田橋 2-26-22 トスカビル2F	052-694-6051	添谷	C-2	5/4(金)
	愛知県	LOOPみなと店	名古屋市港区築盛町3番地	052-655-9571	伊奈	C-2	5/5(土)
	愛知県	名古屋レジャーランド さざしま店	名古屋市中村区平池町4-60-14 ラ・バーモささしま1F	052-589-6561	水野	C-2[決]	5/6(日)
	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南	C-3	5/12(土)
	愛知県	ボート24一社店	名古屋市名東区高社1-260	052-771-2311	藤島	C-3	5/13(日)
	愛知県	ボート24八事	愛知県名古屋市昭和区 広路町北石坂102-4	052-834-9200	高木	C-3[決]	5/19(土)
	愛知県	LOOP岡崎店	岡崎市錦町2-4	0564-27-0375	池田	C-4	5/20(日)
	愛知県	タイトーステーション豊橋	豊橋市藤沢町141-4 アミューズメントヒル1F	0532-29-8511	西	C-4	5/26(土)
	愛知県	名古屋レジャーランド 大高店	名古屋市緑区大高町 字忠治山12-1 名古屋グランドボウルB2	052-625-5360	藤井	C-4[決]	6/20(日)
	山梨県	ゲームハニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	清水	C-5	6/2(土)
	静岡県	アミューズメントBeeBee長泉店	駿東郡長泉町南一色3-5	055-980-6886	平澤	C-5	6/3(日)
	静岡県	ミラクルトーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	島田	C-5[決]	6/9(土)
	三重県	ゲームチャオ名張	名張市蔵持町原出773-1	0595-64-7768	川嶋	C-6	6/2(土)
	三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町782	0598-53-3918	川嶋	C-6	6/3(日)
	三重県	セガワールド スキップタウン	鈴鹿市西條町字馬渡381-2	059-384-0300	村上	C-6[決]	6/9(土)
	新潟県	カプコサーカス新潟東	新潟市東区大形本町 3 1 2 イオン新潟東内	025-275-3777	岩崎	C-7	6/10(日)
	新潟県	アミューズメントスクエア チャンス笹口店	新潟市中央区南笹口2-1-6	025-240-3831	田中	C-7	6/16(土)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口／佐藤	C-7[決]	6/17(日)
	静岡県	タイトーステーション浜松	浜松市中区肴町322-20 松竹ビル1F	053-451-6155	佐々木	C-8	6/10(日)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	木下	C-8	6/16(土)
	静岡県	PORT24浜松店	浜松市西区坪井町4183	053-440-5588	中山	C-8[決]	6/17(日)
	福井県	セカ福井	福井市丸山1-410	0776-52-0806	大橋	C-9	6/23(土)
	石川県	コスモランド小松	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本	C-9	6/24(日)
	福井県	Joyland大和田店	福井市大和田町56字10番	0776-52-1818	高嶋	C-9[決]	6/30(土)
	長野県	セカワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-10	6/23(土)
	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-10	6/24(日)
	山梨県	プラサカプコン甲府店	中巨摩郡昭和町西条字 北河原3717番地	055-236-6555	片岡	C-10[決]	6/30(土)
	愛知県	GAMESKY	名古屋市中区大須 2-18-45 仁王門ビル1F	052-201-6496	山田	C-11	7/1(日)
	岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	金村	C-11	7/7(土)
	岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630番地 ハチンコグリフィン2F	058-326-1133	平野	C-11[決]	7/8(日)
近畿エリア	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-1	5/3(木)
	大阪府	ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田1-11-4 駅前第4ビルB1	06-6344-5270	狭間	D-1	5/4(金)
	大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井	D-1[決]	5/5(土)

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	ブロック	日付
近畿エリア	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町 5-4-5 高架下 404-407	078-271-0335	齋藤	D-2	5/20(日)
	兵庫県	MAC 姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-2	5/26(土)
	兵庫県	遊スペース マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町 5-2-3 アルプスビル 2F	078-265-5100	山本	D-2 [決]	5/27(日)
	兵庫県	遊スヘース ルート3	神戸市西区伊川谷町有瀬 633-1	078-975-0116	岩崎	D-3	6/2 (土)
	大阪府	アミューズメントハーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	橋本	D-3	6/3 (日)
	大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1-2F	06-6309-5125	山田	D-3 [決]	6/9 (土)
	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町四条上る東大文字町302-303 A-breakビル2-3F	075-251-2333	千葉	D-4	6/10(日)
	滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス2-3F	077-523-7015	石本	D-4	6/16(土)
	大阪府	メディアパーク リブロス 高槻店	高槻市高槻町13-5	072-682-3675	南本	D-4 [決]	6/17(日)
	大阪府	セガ難波アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1-3F	06-6645-7692	石渡	D-5	6/23(土)
	大阪府	あうとばぁん	東大阪市小若江3-6-15	06 6730-8118	山本	D-5	6/24(日)
	大阪府	セカワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999	土屋	D-5 [決]	6/30(土)
	和歌山県	ヒタゴラス MQ	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村	D-6	7/1 (日)
	奈良県	ゲームアイビスかしはら店	橿原市曲川町7-25-1-2F	0744-26-2203	池側	D-6	7/7 (土)
	大阪府	アテナ日本橋	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641 7008	岡田	D-6 [決]	7/8 (日)
中国・四国エリア	広島県	タイトーステーション 広島紙屋町	広島市中区紙屋町2-2-21	082-544-3961	中内	E-1	5/12(土)
	広島県	アミハラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	今城	E-1 [決]	5/13(日)
	島根県	セガ松江	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下問	E-2	5/19(土)
	山口県	タイトーステーション メルクス	山口市黒川82-1 ハイハーモールメルクス山口内	083-923-1165	向野	E-2 [決]	5/20(日)
	広島県	スヘースV1五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 アヴィーユビル4F	082-943-5156	石井	E-3	5/26(土)
	広島県	フタバ図書 GIGAZONE	広島市南区松原町2－22 フタバ図書 GIGA 広島駅前店 5F	082-568-4791	佐古	E-3 [決]	5/27(日)
	広島県	アミパラキャッスル店	福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル1F	084-925-8867	森山	E-4	6/10(日)
	岡山県	アミパラテクノランド店	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	平山	E-4	6/16(土)
	岡山県	アミパラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミハラボウル1F	086-430-2111	房宗	E-4 [決]	6/17(日)
	徳島県	アホロゲームセンター沖洲店	徳島市南沖洲1 1-93	088-664-0311	米津	E-5	6/23(土)
	愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-5	6/24(日)
	香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1F	0877-63-4333	正木	E-5 [決]	6/30(土)
九州・沖縄エリア	熊本県	ジーカム上熊本店	熊本市上熊本2-17-42	096-323-0076	上妻	F-1	5/3 (木)
	福岡県	G-STAGE 七隈	福岡氏城南区七隈8-4-8 七隈ファミリープラザ内 ゴルフ場1F	050-3539-3592	小田	F-1	5/4 (金)
	福岡県	タイトーステーション ヨドバシ博多	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシカメラ4F	092-477-3551	山際	F-1 [決]	5/5 (土)
	鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティーハウスビル2-3F	099-219-1526	永原	F-2	5/26(土)
	宮崎県	ゲームセンター電撃都城	都城市吉尾町61番地	0986-38-1011	平上	F-2 [決]	5/27(日)
	宮崎県	セカワールトヒダカプラサ	延岡市平原町5-1492-8	0982 35 5917	戸高	F-3	6/2 (土)
	大分県	タイトーステーション セントポルタ大分	大分県大分市中央町 2-1-1-B1	097-533-2716	養田	F-3	6/3 (日)
	大分県	ケームフラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立	F 3 [決]	6/9 (土)
	福岡県	タイトーステーション 福岡天神店	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	鶴	F-4	6/10(日)
	福岡県	ハイハーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	長谷	F-4	6/16(土)
	福岡県	ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	F-4 [決]	6/17(日)
	沖縄県	アミューズメントスペース イーグルII	浦添市勢理客2-14-6	098-875-0088	棚原	F-5	6/23(土)
	沖縄県	アミューズメントスヘース EAGLE	宜野湾市真栄原2-12-5 松田ヒル1F	098-899-1322	遠藤	F-5	6/24(日)
	沖縄県	トータルアミューズメント ガリハー	沖縄市室川2-33-74 メゾンムロカワ101	098-938-5682	山城	F-5 [決]	6/30(土)

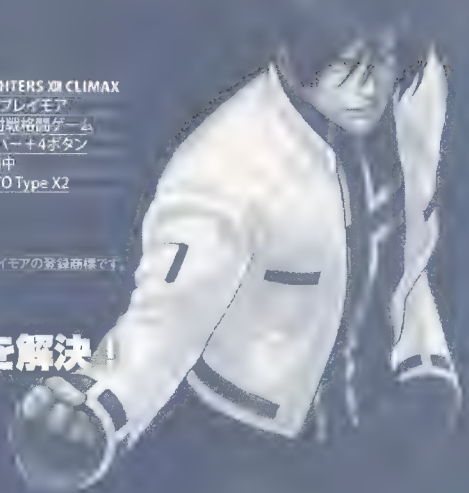
3on3 チーム SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION Ver.2012

予選店舗数 75　ブロック決勝 19

エリア	都道府県	店舗名	店舗住所	電話番号	担当	ブロック	日付
北海道・東北エリア	北海道	MAXIM HERO	札幌市北区北6条西6丁目	011-219-2855	冨田	A-1 [決]	6/24(日)
	青森県	セガワールド八戸R45	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	柳村	A-2	6/30(土)
	秋田県	ホロス大曲店	大仙市大曲戸巻町485	0187-86-3340	富山	A-2 [決]	7/1 (日)
	福島県	G3ボロス安積店	郡山市安積3-160	024-947-5888	細井	A-3 [決]	5/27(日)
関東エリア	群馬県	群馬レシャーラント 高崎駅東口店	高崎市江木町333-1 ACTヒル2F	027-330-3002	徐	B-1	6/9 (土)
	群馬県	ルハン122	邑楽郡邑楽町中野1593	0276-88-7510	本間	B-1	6/10(日)
	埼玉県	キャラゲット深谷店	深谷市上柴町西4-12-1	0485 73 3951	渡辺	B-1	6/16(日)
	埼玉県	ブラサカプコン入間店	入間市宮寺2982-1	04-2935-2555	安藤	B-1 [決]	6/17(日)
	東京都	セガ代々木	渋谷区代々木1-35-2 高山ビル1F-B1	03-5351-1607	吉村	B-2	5/3 (木)
	東京都	クラブセガ自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	小田	B-2	5/4 (金)
	東京都	セカ神楽坂	新宿区神楽坂2-11 カクラヒルズ1F	03-3260-7253	奥本	B-2	5/5 (土)
	東京都	タイトーステーション 多摩センター	東京都多摩市落合1-45-1	042-389-0551	遠藤	B-2	5/6 (日)
	東京都	タイトーイン祖師谷大蔵	東京都世田谷区砧8-10-1	03-5494-5231	中西	B-2	5/12(土)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	東京都新宿区高田馬場 1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒柳	B-2 [決]	5/13(日)
	東京都	タイトーステーション 錦糸町楽天地	東京都墨田区江東橋4-27-14 楽天地ビルB1	03 5638 0701	高島	B-3	5/4 (金)
	千葉県	アミューズメントエース 津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	中澤	B-3	5/6 (日)
	千葉県	ブラサカプコン千葉長沼店	千葉市稲毛区長沼町307-1	043-290-5481	高橋	B-3	5/12(土)
	東京都	セカ秋葉原1号館	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	山口	B-3	5/19(土)
	千葉県	スホーツウェーブ鉄腕24 浜野店	千葉市中央区浜野町1025-59	043-300-8033	菅藤	B-3 [決]	5/20(日)
	東京都	タイトーサイト	東京都八王子市南大沢2-3 FAB南大沢内2F	042-678-7391	玉那覇	B-4	6/23(土)
	東京都	アミューズメントスペース UFO 八王子店	八王子市三崎町2-9	042-627-8188	大塚	B-4	6/24(日)
	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2-4F	042-365-2591	沼田	B-4	6/30(土)
	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル	03-3352-5489	大塚	B-4	7/1 (日)
	東京都	タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド	新宿区新宿3-35-8	03-3226-0395	間嶋	B-4	7/7 (土)
	東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ヒル	03-3349-0257	福島	B-4 [決]	7/8 (日)
	神奈川県	グラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 大録天ヒル	045-547-1199	松田	B-5	5/26(土)
	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波	B-5	5/27(日)
	神奈川県	クラブセガ新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らびすた新杉田2F	045-772-8230	山浦	B-5	6/2 (土)
	神奈川県	タイトーステーション戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚町4023	045 881-6757	丸山	B-5	6/9 (土)
	神奈川県	ブラサカプコン横須賀店	横須賀市若松町2-30 モアーズシティ 4F	046-820-4450	関口	B-5	6/10(日)
	神奈川県	タイトーステーション 溝の口	川崎市高津区溝口1-11-8 ムサシホウルヒル1-2F	044-844-7252	西方	B-5 [決]	6/16(土)
	茨城県	フレビジョイカム那珂店MW	那珂市菅谷字寄居1593-8	029-295-2493	山田	B-6	5/26(土)
	栃木県	ゲームパニック佐野	佐野市高萩町1340 フェドラP&D SANO 1F	0273-27-1829	立川	B-6	5/27(日)
	茨城県	ブラサカプコン土浦店	土浦市真鍋2-1-29	029-826-3800	寺門	B-6	6/2 (土)
	茨城県	ブラサカフコン水戸店	水戸市河和田町3755-1	029-309-5027	中村	B-6 [決]	6/3 (日)
中部エリア	山梨県	ブラサカプコン甲府店	中巨摩郡昭和町西条字北河原3717番地	055-236-6555	片岡	C-1	5/20(日)
	新潟県	カプコサーカス新潟東	新潟市東区大形本町3-1-2 イオン新潟東内	025-275-3777	岩崎	C-1	5/26(土)
	新潟県	ゲームセンターテクノホリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀧口 佐藤	C-1	5/27(日)
	長野県	アミューズメントパーク NASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1	6/2 (土)
	長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-1 [決]	6/3 (日)
	福井県	セカワールト武生	越前市新町3字13-4	0778 21-1675	山本	C-2	6/23(土)
	福井県	JOYLAND江守店	福井市江守中2-1508	0776-33-1900	徳橋	C-2	6/24(日)
	福井県	JOYLAND敦賀店	敦賀市木崎40号	0770 37-1616	村田	C-2	6/30(土)
	三重県	ゲームチャオ名張	名張市蔵持町原出773-1	0595-64-7768	川嶋	C-2	7/1 (日)
	三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町782	0598-53-3918	川嶋	C-2	7/7 (土)
	愛知県	名古屋レジャーランド 大高店	名古屋市緑区大高町字忠治山12-1 名古屋グランドホウルB2	052-625-5360	藤井	C-2 [決]	7/8 (日)
	静岡県	タイトーステーション浜松	浜松市中区肴町322-20 松竹ビル1F	053-451-6155	佐々木	C-3	5/3 (木)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	木下	C-3	5/4 (金)
	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	南	C-3	5/5 (土)
	愛知県	タイトーステーション豊橋	豊橋市藤沢町141-4 アミュースメントビル1F	0532-29-8511	西	C-3 [決]	5/6 (日)
近畿エリア	大阪府	エンジョイハラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-1	5/12(土)
	兵庫県	遊スペース マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル2F	078-265-5100	山本	D-1	5/13(日)
	大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1-2F	06-6309-5125	山田	D-1	5/19(土)
	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町四条上る東大文字町302-303 A-breakビル2-3F	075-251-2333	千葉	D-1 [決]	5/20(日)
	兵庫県	MAC 姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-2	6/9 (土)
	兵庫県	G-pala 姫路	姫路市飾磨区恵美酒 270-8-1F	079-243-3555	田中	D-2	6/10(日)
	兵庫県	アミパラ垂水店	神戸市垂水区名谷町字室山 1400-18	078-707-9111	松井	D-2	6/16(土)
	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町 5-4-5 高架下 404-407	078-271-0335	齋藤	D-2 [決]	6/17(日)
	和歌山県	ピタゴラス MQ	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村	D-3	6/24(日)
	和歌山県	ヒタゴラス	和歌山市土入73-1	073-453-2615	田中	D-3	6/30(土)
	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市北区百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	玉山	D-3	7/1 (日)
	大阪府	セガ難波アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1-3F	06-6645-7692	石渡	D-3 [決]	7/8 (日)
中国・四国エリア	島根県	セカ松江	松江市嫁島町12-15	0852-23-2231	下問	E-1	6/10(日)
	徳島県	アホロゲームセンター沖洲店	徳島市南沖洲1-1-93	088-664-0311	米津	E-1	6/16(日)
	岡山県	ファンタシスタ	倉敷市新倉敷駅前5 194	086-523-6555	大島	E-1	6/17(日)
	岡山県	アミパラ岡山店	岡山市北区青江1-13-8	086-235-3332	岡本	E-1 [決]	6/23(土)
	広島県	スペースV1五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 アヴィーユビル4F	082-943-5156	石井	E 2	5/12(土)
	愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-2	5/13(日)
	広島県	タイトーステーション 広島紙屋町	広島市中区紙屋町2-2-21	082-544-3961	中内	E-2 [決]	5/19(土)
九州・沖縄エリア	福岡県	G-STAGE 七隈	福岡氏城南区七隈8-4-8 七隈ファミリープラザ内 コルフ場1F	050-3539-3592	小田	F-1	5/12(土)
	大分県	タイトーステーション セントホルタ大分	大分県大分市中央町 2-1 1 B1	097-533-2716	養田	F-1	5/13(日)
	福岡県	タイトーステーション 福岡天神店	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	鶴	F-1	5/19(金)
	福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	長谷	F-1 [決]	5/20(日)
	宮崎県	セカワールドヒダカプラザ	延岡市平原町5-1492-8	0982-35-5917	戸高	F-2	6/9 (土)
	鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リハティーハウスビル2-3F	099-219-1526	永原	F-2 [決]	6/10(日)

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム
■操作方法：1レバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

Text：つね

こんなときどうする!?

『KOF XIII CLIMAX』の"困った"を解決！ 状況別 対策指南

いよいよ稼働が始まった「新」アーケード版『KOF XIII CLIMAX』！ 今回は、初心者～中級者が対戦時に直面する対戦時の「困った」状況から抜け出すためのテクニック集をお届けしよう。ゲームセンターに出陣する前に、あらゆる局面での対応力を身に着けておこう

状況1 相手にラッシュを仕掛けられるともうお手上げです！ どう対処したらいいの!?

対策 ラッシュを続けようとする相手の行動は二つ。冷静に見極め止めるための行動を！

相手がラッシュを継続するために取る行動は、主にジャンプとダッシュの二つ。これらを巧みに交ぜて攻め立ててくるはずだ。そこで、この二つの対策を覚えよう。

まず、相手が近距離で小・中ジャンプをしてきた場合には、立ちAなどの打点の高い技を置いて押し返すのが有効だ。ダッシュに対しては、しゃがみBなど、逆に打点が低めでリーチのある技を出そう。このときに振る技は、相手との間合いに関係無く出るものがオススメだ。相手が常に近距離認識間合い内に居るとは限らないため、考え無しに振ると遠距離技となってしまい、大きなスキを作ってしまいかねないぞ。主にこの二つの行動で、相手のラッシュの継続を妨害していこう。こちらのリスクは大きく、リターンは小さいが、ラッシュから抜け出すためには必要となる駆け引きなので、割り切っていこう。

そのほか、別の方法として、徹底してガードをするのもアリ。本作ではガード側のゲージ増加量が非常に多くなっており、ラッシュ側とガード側とでゲージ増加量にほとんど違いが無い場合が多い。ガードで耐えしのぎ、ゲージを手に入れてガードキャンセル緊急回避で相手の攻めをいなすのも有効だぞ。ただし、相手の攻めをガードし切るのは至難の業なので、覚悟しよう。

ちなみに、立ちガードとしゃがみガードを素早く切り替え続けることで、ガードポーズの延長が可能となっており、投げられ判定の復活を防ぐことができる。相手がラッシュの中に投げを交ぜてくる場合には、有効な対処法となる。覚えておこう。

本作ではジャンプが低く、相手の攻めをしのぎ切るのは非常に難しい。ガードをすることにもメリットはあるが、できれば早めにラッシュから抜け出してしまいたい。

従来のKOFと同様、ガードポーズの持続が、本作でも可能となっている。本作ではシステム上、投げが強力なので、ぜひ覚えておきたい。

状況2 相手のガードが固過ぎ！ 崩せません……。

対策 通常投げが基本。さらにその手段から派生した対応のバリエーションも覚えておこう！

状況1で触れた通り、本作ではガードし続けることの難度は高いものの、ゲージが増えるというメリットがある。従来のKOFと比べてガードクラッシュを誘発させにくくなったことも相まって、ガードが得意な相手からダメージを取るのが難しくなっている。そこで、ガードを崩す手段について考えてみよう。

一番単純と思われるのが、通常投げでガードを崩すことだ。あまり見た目はよくないが、露骨に狙ってみてもいいだろう。そして、本作では、通常投げを外すためにはレバーを真横に入れておく必要があるため、「通常投げと見せかけてやや早めのタイミングでしゃがみBなどの下段技を当てる」というのも有効だ。下段技からは連続技も可能なので、通常投げ以上のリターンを見込めるぞ。通常投げをエサに、本命となる下段からの連続技を狙っていくといい。そのほか、通常投げを外すには、相手はCボタンもしくはDボタンを押す必要がある。そこで、通常投げを仕掛けると見せかけて、相手の目の前で早めにジャンプしておき、相手にボタンを押させ、強攻撃を暴発させよう。この暴発した強攻撃のスキに連続技を決められれば理想的だ。

また、相手のゲージがたまってしまうのを覚悟の上で、打撃の固めを継続するというのも一つの手だ。固めを続けていれば、相手側もいつかはガードを解いて動き出す必要がある。緩急をつけて、連続ガードの固めと非連続ガードの固めを継続していれば、その動き出しにヒットすることが見込めるぞ。小技を用いた固めの構成を工夫してみよう。

投げ外しのために相手にボタンを押させ、そこで漏れた攻撃のスキに連続技を決めていきたい。ジャンプ攻撃からの連続技も可能なので、リターンが大きいぞ。

しゃがみB→しゃがみAのつなぎの間を少し空けてみると、動こうとした相手にしゃがみAがヒットする。投げでガードを崩すよりも低リスクなので、いずれはこうした崩し方もできるようになりたい。

状況3 そもそも相手に近寄れません。どう攻めたらいいのでしょう？

対策 近寄るための手段は三つ。使い分けて相手を惑わせよう。

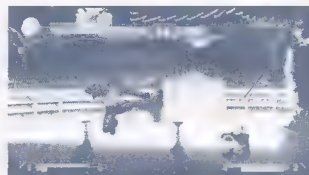
本作ではジャンプが低くゲームスピードが速いため、ジャンプを落とすのが難しい。しかし一方で、対空技は強力なものが多いため、強者相手では安易にジャンプで近づこうとしても落とされてしまうことがよくある。そこで、以下の三つの行動を押さえておきたい。

一つ目が、「ダッシュで横から相手に近付く」ことだ。相手のけん制技には当たってしまうが、相手が対空に意識を割いていた場合には、相手はとっさにガードするくらいしか行動できないので、一気に接近できる。ここから選択肢を掛けていこう。

二つ目が、「少しダッシュしてからのジャンプ」。ダッシュすることによって、ジャンプを開始する地点が変わり、相手側は、対空技を出すためのタイミングや間合いを確認することが難しくなる。そして、ダッシュを見せることによって、対空へ割いた意識をガードに向けさせ、そこへジャンプで上から乗っかる形にすることもできるのだ。ジャンプによって、相手のけん制技を飛び越えて攻撃することもできるぞ。

三つ目が、上記二つの行動を意識させた上で生きてくる、いわば"正面"の選択肢である「その場からのジャンプ」だ。ダッシュによって、相手が対空へ意識を割くことを妨げた後は、素直なジャンプも通りやすくなっているはずだ。相手がけん制技を振っていたら、それをジャンプ攻撃でつぶし、そのまま連続技を決めてやろう。

この三つを柱として、相手へ接近する動きを組み立てよう。ここに垂直小ジャンプなどのフェイントを交ぜると、さらに効果が増すぞ。

ダッシュを見せることによって、相手は対空技のことばかり考えてはいられなくなる。対空以外へ意識をそらし、こちらのジャンプを通りやすくしよう。

ダッシュを見せたり、垂直小ジャンプ等のフェイントかけることによって、こうした素直なジャンプが通りやすくなる。

状況4 HDコンボとか難しいし、ドライブゲージが余りがち……どうしよう！

対策 ドライブキャンセルを使った「50%コンボ」を使いこなすべし！

50%コンボはHDコンボに比べてダメージが小さく、派手さにも欠ける。しかし、コンボ中にもこちらのパワーゲージが増えるという利点がある。本作ではコンボをくらっている側のゲージ増加量が大きいため、HDコンボには、「自分のゲージが全くたまらない一方で相手のゲージだけが大きく増えてしまう」という欠点があるのだ。また、攻撃側も防御側もゲージがたまりやすい仕様だからこそ、ドライブゲージを100%持った状態を維持することは「もったいない」ともいえる。そのため、50%コンボでどんどん消費していくことをオススメしたい。

深い意味無く、ドライブゲージを100%のまま維持しておくのは無駄！　使うことを考えよう。

状況5 パワーゲージがいつも余ってしまいます。使い方が悪いのでしょうか？

対策 ガードキャンセル緊急回避を積極的に用いるのがオススメ！

強くオススメしたいのは、ガードキャンセル緊急回避だ。ガードキャンセルふっとばし攻撃よりも使用が敬遠されがちな行動だが、相手の技によってはその後に連続技を決めるチャンスとなる可能性もあるし、端で固められている際には位置を入れ替えることもできる。つまり、長期的な視点で見れば、ガードキャンセルふっとばし攻撃よりもリターンが大きいのだ。

また、ガードされても大きなスキをさらすことの無いEX必殺技があれば、そこにパワーゲージを回してもいい。特に飛び道具系の技であれば、ガードさせる分にはリスクが小さいため、気軽に出していこう。

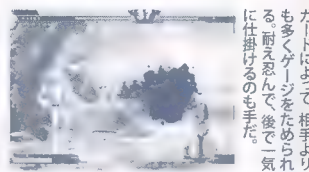
積極的に使って、「それ以上たまらない」という状態を維持しないようにしよう。

状況6 相手の飛び道具にイライラ……。どう対処したらいいの？

対策 ジャンプで跳び越えるのが基本。ただし、跳びに「工夫」を入れてみよう。

最も直接的な解決となるのは、ジャンプで跳び越えること。もちろん、対空技で落とされてしまっては意味が無いため、対空技で落とされにくい跳び方をする必要がある。そこで、安易に大ジャンプで飛び越えるのではなく、飛び道具のサイズに合わせた跳び方をオススメする。飛び道具ごとに、攻撃判定のサイズが異なっており、低めのジャンプでも飛び越えやすいかどうかに差が出てくる。例えば、ケンスウの超球弾はあまり攻撃判定が大きくないため、中ジャンプでも跳び越えることが可能になっているぞ。中ジャンプで跳び越えるようにすれば、対空技で落とされる心配も少ない。このように、相手の飛び道具の大きさと、こちらのキャラのジャンプの性能を把握して、ぎりぎりで跳び越えていくことを心掛けるといいぞ。また、下方向へのやられ判定が小さくなるジャンプ攻撃を用いて飛び道具を避けるとなおいい。たとえば、庵はジャンプDを出すと下方向へのやられ判定が小さくなり、飛び道具を避けやすくなる。

そのほか、上方を進んでいく飛び道具を低姿勢技で避けたり、飛び道具無敵のある行動で抜けていくのも有効だ。特に後者は直接リターンにつながることが多いので、相手に何度か見せておけば、相手も飛び道具を撃ちにくくなるはずだ。

やや消極的ではあるが、最終的に大きなリターンが見込めるのが、「飛び道具を確実にガードする」というもの。本作の飛び道具については、ガード側の方がゲージが多くたまるようになっている。そのため、相手が飛び道具で押さえ込んできても手堅くガードし、ゲージをため、チャンスが来たときに一気にゲージを使って逆転するということが可能だ。すぐにリターンを取りにいく必要の無い、先鋒戦などでオススメだ。

ガードによって、相手よりも多くゲージをためられる。耐え忍んで、後で一気に仕掛けるのも手だ。

Mr.カラテの覇極陣(当て身)で飛び道具を取り、相手に接近するのも手だ。凶悪だぞ！

地域対抗戦に身内対決　準々決勝戦

ここからステージ上での決戦となるベスト8。第一試合では関東のトッププレイヤーが集まる、優勝候補【サウスタウン】が北海道最強プレイヤー「のぜ」と激突。ここで「ソウジ」が劣勢から大逆転を見せ、そのまま3タテで準決勝へ駒を進める。

第三試合は『BLAZBLUE』シリーズで有名な立川勢同士の対決に。手の内を知るもの同士の闘いは予想通り接戦となったが、【個人情報@立川八軍】「りゅうせい」が終始安定した立ち回りで大将戦を勝利し、立川対決を制した。

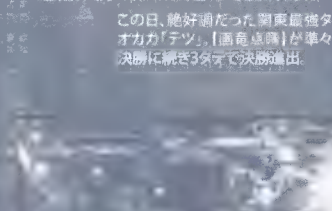
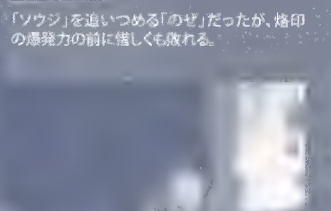
「ソウジ」を追いつめる「のぜ」だったが、烙印の爆発力の前に惜しくも敗れる。

準々決勝で敗れてしまったが、「アキラ」のテイガーの快進撃に会場からは大きな歓声があがった。

世代交代なるか!?　準決勝戦

準決勝のカードはどちらも、若手チーム対ベテランチームという組み合わせに。第一試合【サウスタウン】対【アルカード家】は【サウスタウン】中堅で出た「ソウジ」が準々決勝に続き3タテ。力強い勝ち上がりで決勝へ進出。続く第二試合は【個人情報@立川八軍】対【画竜点睛】。ここで、【画竜点睛】先鋒の「テツ」が一気に3タテ勝利!!

準決勝は二試合ともに『BLAZBLUE』シリーズを初期からやり込んだ、関東を代表するプレイヤー二人の3タテ劇という結果になった。

この日、絶好調だった関東最強タオカカ「テツ」。【画竜点睛】が準々決勝に続き3タテで決勝進出。

「テツ」は状況判断、コンボ精度、キャラ対策など、どれも凄まじいレベルで、相手を圧倒していた。

関東のエース同士が大激突!　決勝戦

大一番となる決勝戦はバングの同キャラ戦から始まる。この闘いを「南」が勝利し【サウスタウン】が先制する。【画竜点睛】は中堅に「テツ」を投入。画面端での強烈なラッシュで勝利し中堅戦へ持ち込む。

【サウスタウン】中堅は「ヒマ」のヴァルケンハイン。1ラウンドずつ取って迎えた、最終ラウンド。「テツ」が画面端に追いつめて、ほぼ二匹になる!を発動。コンボは途切れてしまうが、そのまま固めて崩しにかかる。しかし、ここで「ヒマ」が中段、下段をすべてガード!　その後の投げも抜けるという恐ろしい集中力を見せ勝利。大将を引きずり出す。

【画竜点睛】大将は「R-1」のノエル。ここまで、出番が少なかったことを感じさせない動きで1ラウンド目を取るが、勢いに乗る「ヒマ」が2、3ラウンド目を連取して勝利!　決勝は「ソウジ」まで回さずに【サウスタウン】[illegible]となった。

チーム内での役割分担をはっきりさせ、気負わずに挑んだ【サウスタウン】。優勝おめでとう!

チーム	メンバー
わぁいオリーブオイル あかりオリーブオイル大好き	キョージュ:カルル ミウ:ジン のぜ:ハザマ
サウスタウン	ソウジ:アラクネ 南:バング ヒマ:ヴァルケンハイン
アルカード家	エリオ:アラクネ 呉羽:レイチェル ヒナ:ヴァルケンハイン
西日暮里勢の日常	コージ:ラグナ ゼクソ:ヴァルケンハイン ヤマチ:プラチナ
個人情報@立川八軍	たけやま:ノエル りゅうせい:カルル たこす:ハクメン
乾坤一擲@立川五軍	ころ:マコト ふも:アラクネ アキラ:テイガー
画龍点睛	R-1:ノエル 石田:バング テツ:タオカカ
円周率は3ではなく3.14です!!	シャーロック・シェリンフォード:マコト 明智小衣:カルル アルセーヌ:バング

総評

全国3,500名以上のプレイヤーの中から勝ち上がった強豪が競い合った本大会。強いといわれているハクメン、ラグナ、ヴァルケンハインなどの活躍はもちろん、さまざまなキャラが活躍する舞台となった。特にバングとアラクネの勝利が目立ち、大会での強さというのも認知されただろう。それ以外にも、弱いとされているキャラであるテイガー、ツバキ、マコトが勝利をおさめている場面も多く、非常にハイレベルで、まさにプレイヤーのやり込みが反映される勝負が数多くあった。一人ではなく三人のプレイヤーが力をあわせるという形式で、一部のキャラクターだけでなく多くのキャラクターが活躍でき、たくさんの『BLAZBLUE』ファンが楽しむことのできたイベントだっただろう。

大活躍だったバングは大会向きのキャラとして今後も注目されるだろう。

「ぶるれぼ」名勝負プレイバック

数多くの名勝負の中から、ベスト8を中心にピックアップ！　大会ならではの勝負の分かれ目に注目する。

ウベ食堂　大将：ドラゴン紫龍（バング）

バッドエンドにしてやるぜ！　大将：えーすけ（カルル）

関西のトッププレイヤーが集まるチームである【バッドエンドにしてやるぜ！】と、関東のバング使いの中でもトッププレイヤーとされる「ドラ」こと「ドラゴン紫龍」率いる【ウベ食堂】の一回戦は大将戦へもつれ込む。バング側は、カルルの一発で勝負を決める挟み込み連携をくらわない慎重な動きが要求されるが、「ドラゴン紫龍」は釘設置をたくみに使い、1ラウンド目を勝利。2ラウンドもバングのペースで試合が進むが、終盤「えーすけ」が釘設置移動を読んだ空中投げからの高火力連続技による逆転勝利でラウンドをもぎとる。最終ラウンドはバング側も風林火山を狙うことに切り替えるものの、バーニングハートにうまく対応しながら、人形ゲージを使いきった「えーすけ」が勝利をおさめた。

危機的場面で、移動を読んだ空中投げが流れを取り戻した。

乾坤一擲@立川五軍　大将：アキラ（テイガー）

個人情報@立川八軍　中堅：たこす（ハクメン）

立川勢の若手チーム【個人情報@立川八軍】VS古参チーム【乾坤一擲@立川五軍】による新旧立川対決。「りゅうせい」（カルル）を残したまま五軍を追い詰める八軍。八軍としてはテイガーでハクメンとカルルを倒さなくてはならない絶望的な展開かと思われた。

1ラウンド目は開幕から強気に出た「アキラ」が怒涛の攻めでラウンドを取る。続く2ラウンド目、一進一退の攻防を繰り返すものの、「たこす」が追い詰められた場面で、容易に抜けられるはずの紫投げギガンティックテイガードライバーをくらってしまう。勝負あったかと思われたが、ここで「たこす」が起き上がりからの火蛍を決めて逆転する。最終ラウンドは「アキラ」がじわじわと体力を奪われて追い込まれるが、立ちAから状況を確認した連続技で逆転勝利。勝負強さを発揮した。

大会ゆえに通る紫投げ。B版なら負けだったが諦めなかった。

アルカード家　大将：エリオ（アラクネ）

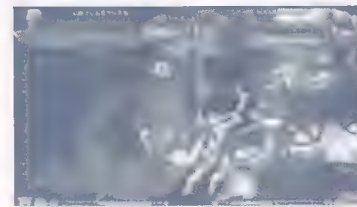
サウスタウン　中堅：ソウジ（アラクネ）

今大会で猛威を振るったアラクネの同キャラ戦。お互いがアラクネのことを知り尽くしたうえでの試合だ。ランダム要素のあるゼロ＝ベクトルだが、自分と相手の出た霧に応じて動きを選べるかが同キャラを制するカギとなる。状況を有利に運ぶのは「ソウジ」だったが、連続技のミスが目立つ。一方「エリオ」は、「ソウジ」のB版PならばQなどを一点読みしたジャンプDや、「ソウジ」の連続技ミスを逃さずダメージを奪う。烙印状態になったら勝負が決まるといわれるアラクネだが、お互いが烙印一発で終わらないようにしのぎあい、1ラウンド目、2ラウンド目ともにタイムアップという持久戦となった。しかし、最後は立ち回りで有利状況を多く作った「ソウジ」が、ミスをフォローし勝利した。

蟲の動きを読み、わずかな被害で烙印状態を切り抜けた。

サウスタウン　中堅：ヒマ（ヴァルケンハイン）

画竜点睛　中堅：テツ（タオカカ）

画竜点睛のエース「テツ」と、今大会無敗の「ヒマ」の中堅対決。高い機動力のキャラ同士であるため、画面と展開がめまぐるしく動く試合となる。しかし、動きは速いものの、お互いが時間を使って立ち回るため、じっくりとした試合でもあった。不用意な空振りに攻撃を差し込みラウンドをとる「ヒマ」と、大会用の連係で一気に体力を削りラウンドをとる「テツ」。迎えた最終ラウンド、どちらもバーストが尽きかけたとき、タオカカのほぼ二匹になる！を使ったコンボが始動する。ヴァルケンハインは最後のバーストを使うものの、タオカカがこれをガード。勝負あったかに見えたが、ここで反撃ミスをしてしまう。そのままタオカカが二匹で崩しに掛かるも、「ヒマ」が驚異的なガードでしのぎ接戦をものにした。

さらに続く攻めをしのぎきったヒマの反撃が決め手となった。

ぶるれぼ優勝チーム「サウスタウン」スペシャルインタビュー

ぶるれぼで堂々の優勝を飾った優勝チーム「サウスタウン」のメンバー三人にインタビュー！　楽しみつつ、勝つ。理想のチームのありかたとは？

やり込みを発揮する際に、楽しいと感じられるチーム戦

――ぶるれぼ、優勝おめでとうございます。まず、チーム結成のきっかけについてお聞かせください。

南　まず、僕が「ソウジ」さんに声をかけました。当時、やり込む時間が取れるかどうか分からないと言われながらも、押し切った形ですね（笑）。

ソウジ　周りの皆がまだチームが決まってないような段階だったので、ちょっと迷ったんです。結果、「南」さんの誘いに乗る形になって、チームを組みました。そこで、この二人の苦手キャラクターは何なんだろうという話し合いになったときに、やはりタオカカだなという話になり、タオカカに強い「ヒマ」を誘おうと。そのまま、南さんに「今、Skypeにヒマがいるけど」という流れで（笑）。

ヒマ　僕はぶるれぼが発表されたあと「組もう」といろいろな人に声を掛けられていたんですが、そんな経験をしたことがなかったので、「だれと組めばいいんだろう」と戸惑っていたんです。そこで、「ソウジ」さんならそういう経験があるはずだと思い、相談したんですよ。そしたら逆に「ソウジ」さんに「俺と組まない？」と誘われたというわけです。タオカカ戦は得意なほうなんですけど、就活と同時進行で不安もありました。しかし、「せっかくこんなに強いチームなんだから、空いている時間にできるだけやり込もう」、ということで組ませてもらいました。

――このチームで、予選から優勝まで勝ち上がってきて、戦略として抱えてきたものなどの一端などがあればお聞かせください。

ヒマ　僕と「ソウジ」さんが、大将はやりたくないし、向いてないと思い込んでいる人間なので、基本的には「南」さんに大将を任せようというコンセプトのチームです。あとは、楽しく、ですかね。

ソウジ　僕も楽しむことが一番でしたね。楽しめて、わりといつもの動きに近いことができて、勝てればなおよし、みたいな。

南　僕は大会で勝てないと言われることが多かったので、勝つというよりは、まず、本来の自分の動きをするというのが目標でした。あとは、「最強アラクネ」を擁する強いチームとして注目されているのは実感していたので、「ソウジ」さん頼みにならない戦いをしたいと思っていました。

ソウジ　だれに対してだれを当てるというのは、「南」さんに随分頼った気がします。僕と「ヒマ」は大抵「おれが出るよー」、みたいなノリだったので（笑）。

南　昔『ギルティギア』シリーズをやり込んでる時期があったのですが、当時はすごく殺伐としてプレイしてたんです。そういうのも緊張感があるんですけど、今回はギスギスせず、楽しむことを目標にしたのが良い結果につながったのかもしれません。

――事前に大会の組み合わせが発表されたときはどのような心境でしたか？

南　とりあえず、Dブロックは地獄だなと（笑）。

ヒマ　そして、Dブロックじゃなくてよかったーというカンジです。僕らの入ったAブロックにも強豪チームはいたんですが、Dブロックはかわいそうなほど密集していましたから（笑）。

――組み合わせを見て、ここは上がってくるという予想はしていたんでしょうか？

ヒマ　そういうのは「南」さん任せだったような…。

ソウジ　「南」さん任せですね（笑）。ただ、ブロックをサッと見たときに、勝ち進めば［纏物語］が勝負ところかなと思っていたら、やっぱりここでしたね。

南　ここは、大会を通じて決勝よりもギリギリの戦いだったんじゃないでしょうか。「超」さんの強さがすさまじいことはよく知っていたので、組み合わせをどうするかをずっと考えてました。

ヒマ　僕にとってはタオカカが来たら確実に倒すというプレッシャーを感じながらの大一番でした。

――決勝戦はいかがでしょう？

南　ここは、普段対戦する機会の多いメンバーなので、「わからない」という怖さはあまりなかったですね。ただ、その中でもやはりタオカカがキーになるのかなと。

ソウジ　それと、あのときの俺らのチームはだれ一人として、相手チームの「石田」さんが当日勝[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] 良かったですね。「ソウジ」さんは「R-1」さんには勝率が高いことを知っていたんですが、何が起きるのが分からないのが大会ですから、できれば僕がこのまま終わらせたいなとも思っていました。普段、「R-1」さんにはそれほど勝てているわけではないんですが、この日は運も持ってましたね。

ソウジ　組み合わせの時点から「持ってて」、決勝[illegible]でなかったのもよかったんでしょうか（笑）。

――賞金についてはいかがですか？

ヒマ　就活に使おうかなぁという程度で、特に考えてはいません。

南　こういう強いチームを組めるほ[illegible]て、楽しめて、賞金をもえらたのはうれしいですね。賞金は友人が、目を患ってしまったので、その治[illegible]

――最後に大会を終えて、応援してくれていた『BLAZBLUE』ファンの方々に一言お願いします。

ソウジ　もうちょっと、アラクネでいいところを見[illegible]たです（笑）。ただ、大会って、そういうのも含めての舞台だと思うので、仕方ないな一程度で見ていただければうれしいです。

ヒマ　後から考えると、ああしとけばよかったっていうのはいっぱいあるけど、一回勝負だもんね。でも、優勝できてうれしかったです。応援ありがとうございました。

南　優勝予想で1位になったときは、相当焦りましたが、やっと大きい大会で結果を出せました。結果に恥じないやり込みを続けていくので、どこかで会ったら、対戦などよろしくお願いします。

実戦で役立つ基礎講座に加え序盤ステージをまとめて攻略!

ついに全国店舗で稼働開始となった『怒首領蜂 最大往生』。今月は製品版のシステム解説から、序盤ステージ1～2を徹底攻略! まずは基本事項を覚えて、中盤ステージの激戦に備えよう!!

怒首領蜂 最大往生
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロール型シューティング
■操作方法：レバー＋3ボタン
■発 売 日：2012年4月20日(稼働中)
■使用基板：CV1000

Text:伊勢猫

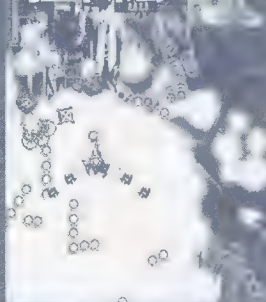
祝稼働スタート! 今日から始める『最大往生』基礎講座

最大往生のススメ～入門編～

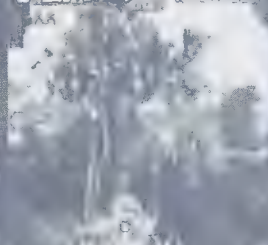
見た目から難しそうに見えるが、基本システムは至ってシンプルな本作。シリーズ初心者でも楽しめる『怒首領蜂』のイロハをレクチャーするぞ!

ストックの抱え落ちは厳禁

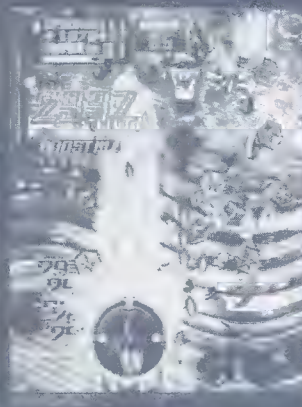
決め打ちボムが基本?

画面全体へダメージを与えることに加え、自機が一定時間の無敵状態となるため、敵弾に対する回避手段として役立つボム。本作では、ミスが帳消しになるオートボムのON/OFFを設定可能だが、敵機の出現&攻撃パターンを把握できた状態ならば、オートボムOFFの方が何かとメリットも多い。また、手動ボムの具体的な使い方とは、「危なくなる前に決め打ちで使う」が正解。貴重なボムストックを無駄にしないように。

ミスが判定された瞬間、ストックを全消費してオートボム発動。ボムの効果時間が極端に短く、ダメージ量もほとんど無し。

手動で撃った場合は、ストック1発分を消費して通常ボムが発動。効果時間が長く、無敵を利用した[illegible]ち[illegible]

ボムアイテム
ステージ2以降はアイテムキャリアーが出現し、[illegible]回収可能。また、スコアや1UPアイテム[illegible]

ストック総数とボム計算

決め撃ちボムの利用計画を立てる上で、始めに必要となるのがストック総数の計算。ショット強化＋オートボムONの場合であれば、「3発×残機」がストック総数となり、単純計算で初期9発(OFFだと12発)を使用できる。これを元にどのステージで何発使うか数え、クリアまでに必要なボム数を算出。ストック総数を上回る場合は、攻略パターンを組み替えてボムの使用回数を抑えていけばいい。

強化タイプ	初期ストック	最大ストック
ショット強化	3発	最大6発
レーザー強化	2発	最大4発
エキスパート強化	1発	最大2発

スコアも稼げて一挙両得

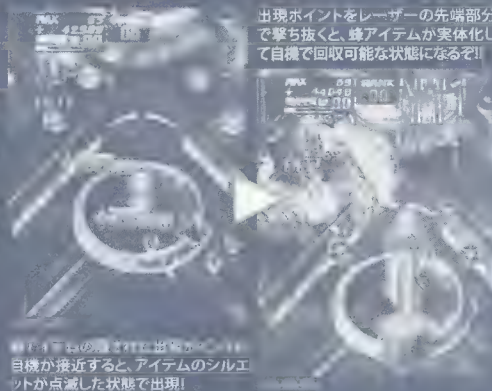
蜂アイテムの出現&回収!

ある程度ハイパーに慣れてくると、ハイパーメーターの確保が課題に。その基本はスコアアイテム回収だが、「蜂アイテム」を回収すれば、効率よくメーターをためられる。

この蜂アイテムとは、『首領蜂』シリーズ伝統となる隠しアイテムのことで、『最大往生』では、各ステージ上に8個が隠されている。それぞれの出現ポイントについては、ステージ1～2を個別にまとめておいたので、見落としが無いかチェックしてみよう!

出現ポイントをレーザーの先端部分で撃ち抜くと、蜂アイテムが実体化して自機で回収可能な状態になるぞ!!

[illegible]自機が接近すると、アイテムのシルエットが点滅した状態で出現!

ステージ2のパーフェクト達成で128万点が加算され、ノーミス&全回収だとゲージも1本分たまる。

[illegible]	[illegible]
1個目	5,000Pts.
2個目	10,000Pts.
3個目	20,000Pts.
4個目	40,000Pts.
5個目	80,000Pts.
6個目	160,000Pts.
7個目	320,000Pts.
8個目	640,000Pts.

獲得スコアとメーター増加

蜂アイテムの獲得スコアについては、取得数を重ねると倍々に増える計算。全回収のパーフェクトを達成すると、次ステージの1個目が2倍からスタートする。また、ハイパーメーターの増加については、コンボ成立時のHITカウントに依存。パーフェクトを達成するとメーター増加量も増え、稼ぎを意識しなくても100%(1レベル分)回復可能だ。

「2in 1」なオリジナルサントラの受注予約が公式サイトで開始!

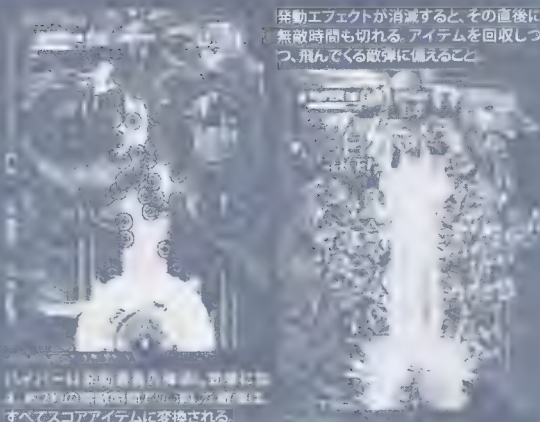
『怒首領蜂最大往生』と『DODONPACHI MAXIMUM』のサントラが、CD2枚組で発売決定! ケイブゲームグッズオンラインショップにて5月6日(日)まで予約を受付中。期間限定の受注生産なのでファンは迷わず予約せよ!!

詳しくはコチラ→ http://www.cave-shop.jp/

ボス戦闘で役立つ基本テクニック

ハイパー&ボムを極めるべし!!

簡易ボムとして使えるハイパーだが、製品版ではあまり厳しい反撃をくらわなくなった。このため序盤ステージであれば、ボス戦であっても通常時と大きな変化は無い。それなりの練習こそ必要だが、ハイパー発動中でも十分に対処可能なレベルとなっている。

とはいえ、ハイパー&ボムの連続使用による無敵時間の延長は、ここ一番で頼りになる基本テクニック。具体的なやり方は以下の通りで、無敵時間が切れるタイミングさえ注意すれば簡単に実行可能。ハイパー [illegible] で、苦手なボス戦で積極的に使っていこう!

[illegible] すべてスコアアイテムに変換される。

発動エフェクトが消滅すると、その直後に無敵時間も切れる。アイテムを回収しつつ、飛んでくる敵弾に備えること。

ハイパーメーターの増加

[illegible]

ハイパーメーターの増加条件

- スコアアイテムを回収する
- 蜂アイテム回収（HIT 数依存）
- レーザー撃ち込みを継続する
- 密着状態でレーザーを当てる

無敵時間を活用したハイパー&ボムのつなぎ方

STEP1：ハイパーを発動!

ある程度まで敵弾を引き付けた状態でハイパーを発動し、レーザー撃ち込みを継続しならボス本体へと接近。ハイパーは無敵時間が短いので、ボスに接近した状態でハイパーを発動したい。

ハイパーの発動タイミングは、あらかじめ「この弾を避けてから使う」と自分で目印を決めておくとパターン化しやすい。

STEP2:効果切れにボム!

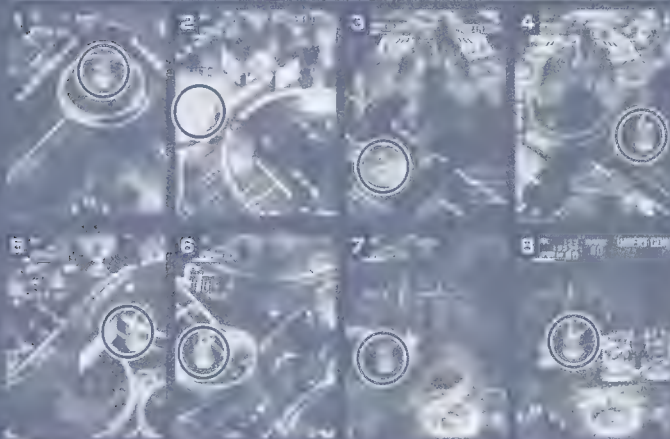
ハイパー発動時の自機無敵が切れる直前、ボムを撃つことで無敵状態を継続可能。ボムエフェクトでボス本体が見えなくなったら、レーザーのヒットエフェクトを目安に自機を位置調整する。

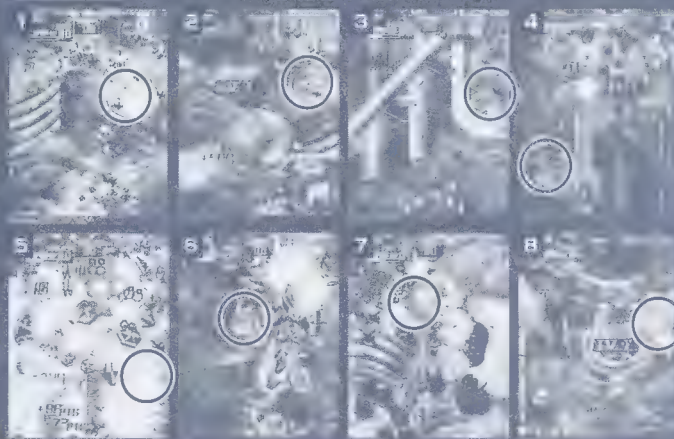
ハイパーの弾消し効果を目安に、ボムを撃つのがベストな選択。無敵状態が切れてミスしないよう早めに撃っていこう。

STEP3:乗っかりで回復!

そのままボムの無敵時間を利用し、ボム乗っかり&オーラ撃ちでハイパーメーターを回復。ボス本体に継続ダメージを与えつつ、自機の無敵状態が切れる前にボス本体から離れていけばOKだ。

無敵が切れるタイミングと、ボス弾幕の切れ目を重ねられるのが理想的。基本的には欲張らず、早めの回避を心掛けよう。

STAGE-01 蜂アイテムが隠れているポイント

スタート直後の1こそ問題無いが、一両目の大型戦車後〜画面左端に2が隠されているので要注意! 3と4は中ボスの出現エリアに設置されており、3が左側のヘリポート、4は右奥の戦車群手前に隠されている。中ボスの撃破後に5と6が連続で隠されていて、右側の高架線下に5、画面左端のオブジェクトを撃つと6が出現する。最後の7と8はボス前に並んで配置されているが、連続で回収するとコンボが途切れやすいので、1個ずつ時間差で回収することを忘れないように!!

STAGE-02 蜂アイテムが隠れているポイント

スタート直後の右側ヘリポートに1、しばらく先へ進んで大型戦車後〜小型機ハッチの手前、右側ヘリポートに2が隠されている。3は中ボスが出現する直前にあって、右側歩道の角を撃つと出現。ステージ1同様に中ボス戦の途中で4と5があり、それぞれ4は左側歩道の角、5が右側歩道の角を撃てばいい。中ボス後〜大型敵機×2機の正面、建物の屋上に6、その先のザコラッシュ地帯で中央ヘリポートに7がある。最後の8はボス前、小型機ハッチ×2の右端を撃てばOKだ。

コンボを切らさずに中ボス戦でハイパーを狙え！

STAGE-01 商業エリア「理想の街」

最初のステージとあって、敵弾も見切りやすいステージ1。使用感に慣れる意味でも、中ボス＆ボス戦のとどめにハイパーを発動して倒してみよう！

中型機と大型戦車に御用心？

スタート直後から自機狙いの針弾を撃ってくるが、TYPE-Cのショット強化なら問題無し。画面下で左右へ敵弾を誘導しつつ、拡散ショットで小型ヘリ＆戦車をなぎ払っていこう。

中型機の４機→５機編隊に対しては、先読みでのレーザー撃ち込み＆破壊が基本。ただし、周囲の小型敵機が少ないため、考え無しに破壊するとコンボが途切れやすい。自機狙いの5WAY×２を撃つ大型戦車は、接近した状態だとかなり危険！　出現ポイントを覚えて、遠距離からレーザー撃ち込みで破壊すること。

大型戦車が撃つ5WAY×2は意外と速いので要注意！　距離を取った状態からレーザー撃ち込みで速攻破壊だ。

４機編隊を順次破壊→蜂アイテムを回収→５機編隊の１機目破壊→左上の小型戦車へつなぐと継続しやすいぞ！

[illegible]た５個目を回収しつつ、右側に出現した中型機×２機を破壊すればいい。

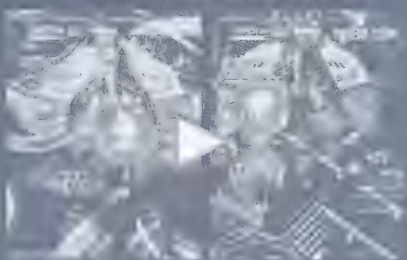
[illegible]個目の蜂アイテムを残した状態で[illegible]左端まで移動→中型機×２機と６個目の蜂アイテムをレーザーで撃ち抜く。

蜂アイテムは後回しで OK！

中ボスでハイパーを発動すれば、そのまま火力任せのショットでステージ後半を乗り切っていける。あえて注意すべきポイントとしては、中型機×４機の出現地点。ここは左側→右側と２機ずつ出現するため、対応を誤ると自機狙い弾で左右から挟み撃ちにされやすい。

具体的な攻略パターンとしては、まず５個目の蜂アイテムを出した状態で画面左端へ移動。左側に出現した中型機×２機をレーザー破壊し、６個目の蜂アイテムを出してから右方向へ切り返し＆残りの中型機×２を撃っていこう。

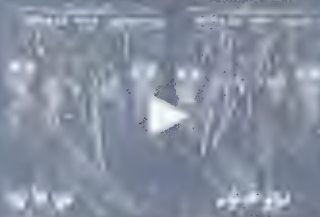
AREA BOSS 飛帰（ひそう）

[illegible]出現直後の体当たりに要注意！　いずれの弾幕も低速なので、焦らなければ弾避けに苦労しないハズ。理想としては全方位青弾×２に合わせてのハイパー発動だが、間に合わなければたまった直後に使って問題無し。また、レーザー撃ち込みの継続が、中ボス＆ボス戦の基本ともなるぞ!!

[illegible]が変化。３個目の蜂アイテムを回収しつつ、ハイパーがたまったら即座に発動だ。

[illegible]能。あとは赤弾と青弾の間をすり抜け＆レーザー撃ち込みを継続して破壊しよう。

STAGE-01 BOSS 攻撃バリエーション

パターン①：扇状赤弾＋自機狙い連射赤弾

パターン②：3WAY連射赤弾＋扇状青弾

[illegible]いだが、扇状弾の弾数が段階的に増えるので注意すること。連射弾を引き付けるように少しずつ移動[illegible]け、扇状弾のすき間へ逃げ込むようにすればいい。

[illegible]2→ボス本体から扇状青弾の連携弾幕。連射弾は一[illegible]扇状青弾は、一定の弾道なので焦らないこと。

パターン③：3WAY連射赤弾＋全方位赤弾

パターン④：パーツ破壊時の発狂モード

[illegible]弾といった混成弾幕。まずはボス正面をキープしつつ、垂直に飛んでくる連射弾のすき間に入る。この状態を維持して、全方位弾を見て避けるのが基本だ。

[illegible]狂モードへと移行する。とはいえ、ボス本体にレーザーを撃ち込み続けていけば、耐久力が少ないので発狂モードへ移行させずにボスを撃破できる。

レーザー撃ち込みの継続でパーツ破壊を狙え！

STAGE-01 BOSS 守雀（すざく）

ボス得点　5,000,000Pts.

ボス本体の耐久力が低いため、短時間の弾避けで撃破可能なステージ１のボス・守雀。[illegible]30万点ボーナスに加え、回転攻撃中の破壊でメーター２本分が補充される（通常時１本分）ため、レベルを上げて攻撃力アップできる。具体的なやり方も至って[illegible]、難しいことをしなくても十分に[illegible]を狙えるぞ！

序盤にレーザーを片側パーツへ撃ち込めば OK！

[illegible]下に避けながらパーツ撃ち込みを継続。攻撃パターン②へ移行したら、連射弾を引き付ける間などにパーツへ撃ち込んでおく。ここまで撃ち込めば、パターン③で破壊可能だ。

出現パターンを覚えて先読みでレーザーを撃て！

STAGE-02 住宅地エリア「平和で安定した生活」

敵機のバリエーションも増えるため、油断してミスしやすいステージ2。大型敵機の出現位置を覚えて、レーザー撃ち込みで遅れずに破壊していこう！

レーザーで速攻破壊を狙え！

ステージ2の道中前半では、大型機と大型戦車が厄介な存在。いずれも耐久力が高いため、レーザー撃ち込み＆破壊が遅れると画面上を敵弾だらけにされてしまう。出現パターンを早めに覚え、できるだけ早く破壊していこう。

また、ステージ1後半と同様に、画面の左右へ敵機が同時出現するポイントも多い。基本的に出現した順番に撃てば問題無いが、大型戦車の出現ポイントは要注意！　余計な敵弾を撃たれないように、反対側の小型戦車を一掃してから大型戦車へ撃ち込みに行くこと。

出現直後に自機周辺へ大量の弾をバラ蒔く大型機。レーザーを撃ち込みつつ、敵弾が引きつけて大きく避けろ！

7WAY＋自機狙い弾を撃つ大型戦車も要注意！　少しずつ横方向へ移動す[illegible]

空中の小型機に対しては、これまで通[illegible]

[illegible]

連続ハイパーでザコを一掃！

ステージ2の道中後半は、敵機が間断なく出現し続けるラッシュ地帯。大型機×2機の出現ポイントで、6個目の蜂アイテムを回収すればハイパーメーターがたまるハズ。中ボス戦のハイパーが切れたら、再度ハイパーを発動して、小型敵機をショットで一掃していく。

また、ボス前に出現する連射砲台は、耐久力が高いので大型機同様にレーザー撃ち込み＆破壊を推奨。レーザー～ショットとテンポよく切り替え、画面下を左右へ大きく切り返して、敵弾に追い詰められないようにすること。

AREA BOSS 雷帰（らいそう）

大量の小型機と同時出現するステージ2の中ボス戦は、段階的に弾数の増える全方位青弾でハイパーを使うのが安全確実。ステージ1ボスのとどめにハイパーを使った場合、ここまでメーターを温存しておくこと。また、中ボス戦の直前から蜂アイテムが3個出現するので、取り逃さないよう出現ポイントをチェックしておきたい。

[illegible]OK。蜂アイテムを回収しつつ、全方位青弾を避けていく。

[illegible]と安全。次のバラ蒔き赤弾は、正面で小さく避ければいい。

STAGE-02 BOSS　攻撃バリエーション

パターン①：波状高速青弾＋旋回高速青弾

[illegible]ビネーション。波状高速弾は初弾が自機狙いなので、[illegible]旋回高速弾は、3セット撃つので注意すること。

パターン②：自機狙い青弾＋全方位赤弾

[illegible]える全方位赤弾の混成弾幕。画面端から誘導して反[illegible]が難点。ハイパー＆ボムの推奨ポイントになる。

パターン③：旋回青弾＋旋回赤弾

[illegible]

パターン④：波状低速青弾＋扇状赤弾

[illegible]

避けるべき敵弾を見極めて持久戦を耐え抜け！

STAGE-02 BOSS 闘虎（びゃっこ）

ボス得点　10,000,000Pts.

耐久力が高い上に厄介な攻撃パターンも多く、[illegible]ステージ2のボス・闘虎。最終的にハイパー2回で抜けたいが、まずは攻撃パターン②～③でハイパー＆ボムを使った攻略パターンがオススメ！　安定してノーミスで倒せ[illegible]ただし、ハイパー→ボムと連続で使ってしまうと、攻撃パターン③で2発目のボムを使うことにもなりかねない。ここは攻撃パターン②の青弾を画面下で左から右へ移動しながら引き付け、切り返しのタイミングでハイパー発動すればボムを節約できる。

[illegible]

ハイパー発動後に厳しければボムも発射!?

パターン②で敵弾を引き付けてハイパーを使えば、ボム[illegible]定。再度ハイパーがたまったら、パターン④に使っていく。

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2012年3月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、[illegible]などの[illegible]に、一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルトVゾーン	216,705,700	七蝶@あやなミ	ALL ORV	個人申請 ゲームコーナー東部(宮城)
	アサルトWゾーン	246,938,400	KENO	ALL O-S-W	個人申請 ROUND1スタジアム福島店(福島)
	アサルトXゾーン	284,045,000	KENO	ALL O-S-X	個人申請 ROUND1スタジアム福島店(福島)
	アサルトYゾーン	216,328,150	アイビス@あれからもう1年か…	ALL QUY	個人申請 ゲームギガAGS(福島)
	オリジンIゾーン	151,731,600	腕輪さんハウワー3冠達成おめです! AFO	ALL ADIルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店(京都)
	オリジンVゾーン	164,750,500	A.BOY	ALL	個人申請 ニューヒカリ(大阪)
	オリジンZゾーン	214,578,100	PAL	ALL Q-U-Z ヒトデ5/6、インベーダー×3	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店(東京)
	ジェネシスKゾーン	268,384,850	ねこぴ	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ジェネシスLゾーン	244,247,770	FUNKY.M!	ALL C-G-L	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ジェネシスXゾーン	284,680,400	プリン	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	ジェネシスZゾーン	301,461,100	地獄龍H.S	ALL	つるまき(栃木)
	セカンドVゾーン	164,454,050	HBS-HIR 五百城店長お元気で	ALL ORV ノーミス	個人申請 ゲームアイビス太子店(兵庫)
	セカンドYゾーン	141,006,040	T³-CYR-ATS	ALL QUY	GAME 41(北海道)
	セカンドZゾーン	209,311,650	T³-CYR-ATS	ALL QUZ	GAME 41(北海道)
	ネクストHゾーン	185,101,400	KU@AKIBA	ALL	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクストVゾーン	201,283,100	YUN@	ALL グゾク3回転	つるまき(栃木)
	ネクストWゾーン	232,147,600	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクストXゾーン	246,846,200	KU@AKIBA	ALL	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクストZゾーン	272,965,450	JMB-ひろりん	ALL Q-U-Z	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24(群馬)
	フォーミュラXゾーン	257,297,400	SG.	ALL PSX ノーミス	個人申請 ゲームパニック甲府(山梨)
	フォーミュラZゾーン	279,318,100	PCS	ALL QUZ ノーミス	個人申請 カプコサーカス新潟東店(新潟)
	レジェンドJゾーン	235,267,050	プリン	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡(富山)
	レジェンドZゾーン	276,984,600	IMO@まだもうちょい	ALL Q-U-Z	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	外伝Hゾーン	186,362,200	VEG@ノーダメワロスwww	ALL 残アーム17枚(被弾ゼロ)	個人申請 AM PIA 津田沼店(千葉)
	外伝Wゾーン	214,987,100	OAM-Naoki	ALL PSW	GAME 41(北海道)
	外伝Xゾーン	265,878,150	ぐいぐいマン2号	ALL PSX	GAME 41(北海道)
	外伝Yゾーン	180,997,040	T³-TBC	ALL QUY	GAME 41(北海道)
	外伝Zゾーン	261,037,550	T³-TBC	ALL QUZ ピラニア6回転 クジラ1ダメ60万落ち	GAME 41(北海道)
ブレイブルー コンティニュアムシフトII	アーケードモード	8,800,080,509,000	とのお仕様-Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
ホーンテッドミュージアムII		4,269,030	遊撃手-まJU	ALL 99人救出 射的ミス 2P側	個人申請 ROUND1京都河原町店(京都)
星霜鋼機ストラニア	パワアー・EXPERT	18,613,450	レベル固定の腕輪	ALL 3ミス S×4 A×3	個人申請 タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
	パワアー・HARD	18,551,720	レベル固定の腕輪	ALL 1ミス S×6 A×1	個人申請 タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
	パワアー・NORMAL	17,133,590	レベル固定の腕輪	ALL ノーミス 4ボス×1.9撃破	個人申請 タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
赤い刀	参号機	539,780,400	AKF@泣けるぜ…	ALL ライフ×5(削りあり) ボム×6	個人申請 タイトーステーション BIGBOX高田馬場店(東京)
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	3,907,531,720	だるるん@両隣と店長がいないとこれだよ	ALL 残2 B2	マットマウスパートII(神奈川)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング 通常2周	856,829,031,097	GSV-H21	ALL 残3	ゲームBOX.Q2(愛知)
	タイプC・パワー 通常2周	984,442,244,981	MYS	通常2周 ALL 残5 マキシマム有り	個人申請 セガ ワールド アルカス(東京)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・パワー	1,209,094,801,266	ATT@ツンツン!!	点滅ALL 残1	個人申請 楽遊楽座(岡山)
サムライスピリッツ零SPECIAL	タイム	1'58"92	二分斬り。一分の域なり。AAZ	ALL 連同付 炎邪	えの木(高知)
ストライカーズ1945II	フォッケウルフ	3,412,000	M.T	ALL 臨死×4連付	大久保アルファステーション(東京)
ナイトストライカー	Tゾーン	91,601,660	JMB-有難うナポレオン-なかっぴ	ALL ALL P.B 限界近し	個人申請 ゲームナポレオン(神奈川)
の～コネパズル たころん	ひとりであそぶ	1,401,471,222	UMC(まじょっこぷなっこ)	ALL タコファイター	トライアミューズメントタワー(東京)
バトルサーキット	キャプテンシルバー	40,039,200	梅光園ありがとう。G.M.C.DUO㊗	ALL 残0 7017G さようなら福岡。	個人申請 バンバン梅光園(福岡)
首領蜂	Cタイプ	62,872,970	JMB-りゅう@ブロックアウト勢見習い	2周ALL	Game in えびせん(東京)
戦国ブレード	ユーニス	2,338,400	D.I	ALL 忍者面無し	個人申請 セガ 難波 アビオン(大阪)
	翔丸	2,271,500	平均週7で70時間ノルモット伊丹店	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
天地を喰らうII	魏延	4,645,250	前園セブン	ALL D×1	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
怒首領蜂大往生	タイプA	2,146,262,680	下手横HFD癒されるゲーセン	ALL EX強化 残機3 残B2	個人申請 ゲームパニック大和(神奈川)
出たな!ツインビー	連付	4,703,300	ヘルニアM.B	2周ALL 連付	大久保アルファステーション(東京)

■お詫びと訂正:143号、144号時点において、以下のスコアが集計からもれていました。関係者各位にここにお詫びするとともに、訂正いたします。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
アルカナハートFULL!	舞織	2,163,700	ヘレティックさきお	ALL 連同付 前半109.5万	えの木(高知) ※143号分
月華の剣士2	スコア	3,129,600	\アッカリ～ン/	ALL 斬鉄 皆様に感謝	えの木(高知) ※144号分

●次回の集計(アルカディア147号)は2012年5月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は5月23日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』(タイプC・パワー)の点効率は150億-780億-2600億-7200億-1兆2000億。4面まではうまくいったものの、5面で数カ所ミスしたため約500億落ちとのこと。

■『怒首領蜂大復活ver.1.5』(タイプC・パワーC通常2周)は1周目5950億、2周目1面の中ボスでコンボが切れたため、やや不本意な結果であったようです。

■『ホーンテッドミュージアムII』は、ヒット数によって細かいコンボボーナスが入るらしく(推定ヒット×10点)、コンボのつなぎを意識してプレイしているようです。

■『星霜鋼機ストラニア』はバウアー3部門とも更新。多くのプレイヤーを悩ませていたボスの攻撃パターンのランダム性ですが、これを固定させる条件が推定されたようです。安定した攻略が難しいバウアー部門ですが、研究がさらに進めば大きな進歩があるかも知れません。今後のやり込みに期待しましょう。

■『赤い刀』(参考機)は2面、3面以外の場所で大きな稼ぎミスがあり、残念ながら今回もあとわずかというところで5億4000万には届かず。

■『ナイトストライカー』(Tゾーン)のルートはA-C-F-J-N-Tの順。最終面道中のパターンを大幅改良しています。これにより+2万点と大きくスコアが伸びている模様。

■『怒首領蜂大往生』(タイプA)は1周目8億6500万、ラスボス前19億6500万。今回はハイパーゲージの調整がうまくいかず、パターンを2ミス前提のものに切り替えたところ、これが功を奏したとのこと。これ以上のスコアアップを狙うのはかなり厳しい避けを要求されるようですが、果たして次回は?

■『のーコネパズル たころん』(ひとりであそぶ)はいかに相手を倒さず粘るかが勝負のカギ。今回は序盤にミスがあったものの、7面のアンジェリク戦で粘って大きくスコアが伸びています。

■『バトルサーキット』(キャプテンシルバー)は4000万点超えを達成。惜しむらくは、申請店舗のバンバン梅光園の閉店により、またしても申請者のプレイ環境が失われたこと。環境が整えば、プレイは続行したいそうです。

　最後に残念なお知らせです。長らくハイスコア申請店として多数のスコアを申請してきた東京の大久保アルファステーションですが、建物の都合により来月5月7日をもって閉店することとなりました。今後の動きについての詳細は不明ですが、よい知らせがあればお知らせしたいと思います。

ハイスコア通信

●Game in えびせん(東京)

毎月頭にユーストで「えびせんTV」放送中！　ハイスコアバラエティ番組です！

●えの木(高知)

ズバ番のゼピアレを見てしまい、しばらく横になる常連が続出しました。

新たに追加・変更されるルール

雷電IV for NESiCAxLive

『雷電IV』とは別集計とします。部門は【ライトソロ】、【ライトダブル】、【オリジナルソロ】、【オリジナルダブル】の4部門です。使用機体、組み合わせはは問いません。ダブルモードは一人のプレイヤーによるプレイのみ集計対象とします。[工場出荷設定:難易度3、残機3、ボム3]

NESiCAxLive収録の過去作タイトルについて

　NESiCAxLiveに再収録されるタイトルは、基本的に集計対象とします。原則として、変更点の無いタイトルは合同集計となります。以下のタイトルが該当します。
●『パズルボブル』、『HOMURA』、『雷電III』

怒首領蜂 最大往生

【タイプA・レーザー強化】、【タイプA・ショット強化】、【タイプA・エキスパート強化】、【タイプB・レーザー強化】、【タイプB・ショット強化】、【タイプB・エキスパート強化】、【タイプC・レーザー強化】、【タイプC・ショット強化】、【タイプC・エキスパート強化】の9部門で集計します。[工場出荷設定:DIFFICULTY=2、EXTEND SETTING 1st=800000000 1800000000 SHIP STOCK3、AUTO BOMB DEFAULT=OFF]

NESiCAxLive集計 (2012年4月16日締切分)

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

　当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、先月から試験的に一部のタイトルから掲載を始めています。

　スコアの締め切り日ですが、毎月16日24時を予定しています(祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります)。

　掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

※稼働開始から4月16日までの通算トップスコアを掲載しているため、達成日は過去にさかのぼる場合があります。スコアネームが「No Name」となっているものは、何らかの事情でスコアネームの集計ができなかったスコアです。

●exceptions

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
light	YOK	507,030	アミューズメントガリバー(沖縄)
normal	TAY	1,320,640	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店(東京)
heavy	TOZ	3,451,790	Hey(東京)
excess	TOZ	6,585,720	タイトーステーション 町田店(東京)

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
ストラニアNORMAL	所長	15,868,700	[illegible]ムテックスクウェア(愛知)
ストラニアHARD	うまかっちゃん	16,539,360	ラウンドワン宮崎店(宮崎)
ストラニアEXPART	がんばる　ぎんくん	16,509,530	セガ アリーナ 浜大津(滋賀)
バウアー NORMAL	レベル固定の腕輪	17,133,590	タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
バウアー HARD	レベル固定の腕輪	18,705,960	タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)
バウアー EXPART	レベル固定の腕輪	18,677,810	タイトーステーション 大阪日本橋店(大阪)

●旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
レーノ	KEY01	8,312,180	カートリッジβ、パートナー:ディクシー	プレイステーシウィン(茨城)
アンリ	KEY01	9,093,580	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレイステージウィン(茨城)
ユルシュル	KEY01	8,828,500	カートリッジα、パートナー:ジャイルズ	プレイステージウィン(茨城)
チャンポ	KEY01	9,421,020	カートリッジα、パートナー:ディクシー	アミューズ　ビバ(茨城)
ツィーラン	KEY01	11,981,120	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城)
ジャスパー	KEY01	8,016,980	カートリッジβ、パートナー:ディクシー	プレイステージウィン(茨城)
ファビアン	KEY01	8,917,290	カートリッジβ、パートナー:ディクシー	アミューズ　ビバ(茨城)
忍	KEY01	10,202,610	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城)
セオ	elixir	12,828,160	カートリッジα、パートナー:ジャイルズ	Hey(東京)
ルカ	No Name	8,512,550	カートリッジβ、パートナー:ユルシュル	ゲオパーク伊達(北海道)
ラナタス	KEY01	9,290,570	カートリッジα、パートナー:ディクシー	フェドラ水戸店(茨城)
ミカ	KEY01	9,193,580	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プラサカプコン土浦店(茨城)
ペルナ	KEY01	9,392,100	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城)
櫻子	KEY01	10,126,340	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城)

●パズルボブル

スコアネーム	スコア	店舗
275	35,987,010	東京レジャーランド秋葉原2号店(東京)

本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。
●告知ページURL
http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

●スコアデータ雑感

　今回から集計を開始した『パズルボブル』は1994年にリリースされたパズルゲーム。NESiCAxLiveで配信されているバージョンは、基本的にゲーム内容は以前のものと同じです。参考までに、弊誌資料に残っている最終スコアを掲載しておくと「62,323,720」で、最終更新は1996年となっています(掲載誌は『ゲーメスト』)。NESiCAxLiveの配信でプレイ環境が増えた本作ですが、果たして当時のスコアが更新されることはあるのでしょうか。

　『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive ver.2.32』は前号から大きな変化はありませんが、各機体の2位以下は細かく入れ替わっています。なお、大きめの更新のあったルカですが、こちらはパートナーにはジャイルズと同性能のユルシュル(防御ユニット・攻撃重視・ボム)を使用しています。射撃の特性上、相手に攻撃を当てる回数が少なく安定したプレイが難しい機体のため、防御ユニットの補助弾での細かい稼ぎや、発動時の弾消し効果とは相性が良さそうです。

　『星霜鋼機ストラニア』(ストラニアNORMAL)は僅差で更新。今後もバウアーに比べてプレイが安定しやすいストラニアの方が伸びそうですが、ボスのパターン固定が研究されれば両部門とも進化がありそうです。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE **5**

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

迷探偵ねお子&ぢお子 Ika

GOODS

シェリルノーム コラボレーションジュエリー発売!

http://www.thekiss.co.jp/

劇場版マクロスF ～サヨナラノツバサ～に出演するシェリル・ノームとのコラボレーションジュエリーがカップル向けペアジュエリーブランド「THE KISS COUPLE'S」より発売。リング・ネックレス・ブレスレットの三点が展開されており、どれもエレガントさがあふれている。バラのモチーフやパープルカラーのストーンにはシェリル・ノームらしい繊細な美しさが表現されているぞ。

[リング]価格:10,500円(税込)
[ネックレス]価格:12,600円(税込)
[ブレスレット]価格:12,600円(税込)
THE KISS公式オンラインショップ
http://online.thekiss.co.jp/

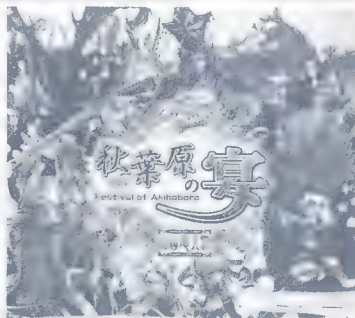
ネックレスを1名様にプレゼント!!

EVENT

『三国志大戦』のアーケードとTCGの合同イベント開催!

http://www.sangokushi-taisen.com/top_all.html

『三国志大戦3 WAR BEGINS』と『三国志大戦トレーディングカードゲーム』の合同イベント「秋葉原の宴」が2012年5月19日(土)に「秋葉原UDXギャラリー」にて開催される。『三国志大戦3 WAR BEGINS』ではトッププレイヤーによる1DAYトーナメント「秋葉原決戦」を、『三国志大戦トレーディングカードゲーム』では「体験&講習会コーナー」、PRパックがもらえる公認大会を開催。来場者同士がその場で対戦できる「対戦コーナー」など、来場者全員が楽しめるイベントだ。物販コーナーでは関連グッズも販売されるぞ。

開催日: 2012年5月19日(土)　**開催場所:** 秋葉原UDXギャラリー
イベント概要: 1DAYトーナメント「秋葉原決戦」、三国志大戦トレーディングカードゲーム体験&講習会コーナー、三国志大戦トレーディングカードゲーム対戦スペース、物販コーナー

EVENT

全身でガンダムワールドを体感!　「ガンダムフロント東京」

http://gundamfront-tokyo.com/

臨海副都心エリアに開業された商業施設「ダイバーシティ東京 プラザ」内7階に「ガンダムフロント東京」がオープンした。「1/1」や「リアル」をコンセプトとした迫力ある施設! よりリアルに、より身近にガンダムワールドを「体感」することができるエンターテイメント空間だ。特に「DOME-G」では、モビルスーツやガンダムシリーズの名シーンが16mの巨大ドームの天球全体に映し出され、まさに大迫力!ガンダムワールドを全身で体感しよう。

面 積: 約2,050㎡(約620坪)
有料ゾーン入場料: 大人(高校生以上)1,000円、中・小学生(800円)、未就学児童は無料
※チケットは日時指定の予約制。翌々月分のチケットを毎月1日より先行予約し、15日より一般発売を開始。
・**開館時間:** 平日 10:00~22:00 土日祝日 9:00~22:00

※画像はイメージです。

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる! 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2012年6月稼動予定タイトル		
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム
SEGA CARD-GEN MLB	SEGA	カードゲーム
●2012年7月稼動予定タイトル		
DARK ESCAPE 3D	バンダイナムコゲームス	3Dホラーガンゲーム
maimai	SEGA	音楽ゲーム
●2012年夏稼動予定タイトル		
カオスコード	F K Digital	2D対戦格闘
ビートでつなぐ、オチモノパズル? マジカルビート	アークシステムワークス	オチモノパズル
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
ガンスリンガー ストラトス	スクウェア・エニックス	オンラインチームバトル
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
ソニックブラストヒーローズ(ダッシュ)	タイトー	ビデオゲーム
激闘伝説ブロッキング	タイトー	ビデオゲーム
●2012年9月稼働予定タイトル		
UNEDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
ゲーセンラブ。	トライアングル・サービス	アクション&シューティング
ギルティギア イグゼクス アクセント コアプラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
DJMAX TECHNIKA2	PENTAVISION	音楽ゲーム
ASTRO RANGER	Good Man	音楽ゲーム
カオスブレイカー	タイトー/フォックスバット	対戦アクション
ダークアウェイク	タイトー/レコム	対戦アクション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年3月20～4月19日集計)

ビデオゲーム部門

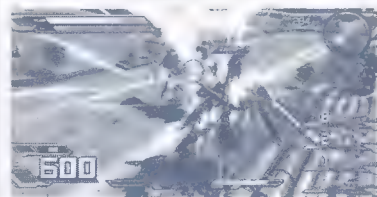
順位	タイトル	ポイント
1	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	290.5pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト<バンダイナムコゲームス>	288.7pt
3	鉄拳TAG TOURNAMENT 2 <バンダイナムコゲームス>	254.2pt
4	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	180.5pt
5	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	165.4pt
6	AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH<アクアプラス/エクサム>	150.6pt
7	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE <カプコン>	105.1pt
8	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル <バンダイナムコゲームス>	99.5pt
9	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ <アークシステムワークス>	84.9pt
10	GUILTY GEAR XXAC <アークシステムワークス>	83.1pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	247.7pt
2	戦国大戦-15XX 五畿七道の雄- <セガ>	230.9pt
3	麻雀格闘倶楽部 <KONAMI>	190.5pt
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	180.7pt
5	LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～ <スクウェア・エニックス>	161.5pt
6	クイズマジックアカデミー 賢者の扉 <KONAMI>	153.1pt
7	beatmania IIDX 19 Lincle <KONAMI>	143.9pt
8	シャイニング・フォース クロス エリュシオン <セガ>	126.8pt
9	jubeat copious <KONAMI>	114.4pt
10	WCCF IC 2010-2011 <セガ>	98.7pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

機動戦士ガンダム エクストリーム バーサス フルブースト

シリーズを通して人気が高く、今作も新機体、新要素の動向が注目され続けてきた。ロケテストでも行列が絶えず、このランクインは納得。しばらくは『P4U』との稼動争いが続いていきそうだ。

追加された新機体、新要素に合わせた新しい攻略か必要た

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション、カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第34回

今夏の稼働が予定されているオンラインマルチ対戦型ダブルガンアクション「ガンスリンガー ストラトス」。その初の公開ロケテストが秋葉原タイトーステーションで開催されていました。そのテストプレイで得たものは?

ガンスリンガー ストラトス(β)参加!
(FPSじゃなかった!)

まず最初にご報告をさせていただかなければならないことが。

月刊アルカディアは、6月号より定価990円と10円値上げをさせていただきました。本誌の置かれている状況から止む得ない処置です。事情ご賢察のほど、お願い致します。

BOOK☆WALKERから配信されている電子版は、現状500円という設定にしておりますので、そちらもご検討ください。

さて、過日、今夏の期待の新作のロケテスト「ガンスリンガー ストラトス(β)」(スクウェア・エニックス)に参加させていただきました。そのテストプレイで得た知見を、読者の皆様と共有したい次第。

まずはじめに断っておきたいのが、まだ本作はβ段階であり、ゲーム性のすべてが確定したわけではないということ。本稿も、変わるかもしれないディテールにはフォーカスしませんし、開発者の方々もこの先の変更について折に触れ話していました。

事前情報から汲み取っていたのは、本作がFPSの血脈を濃く受け継いだものであろうというもの。しかし、ファーストインプレッションで、それは覆されました。

三人称視点、高いジャンプ+空中ダッシュ、強力な格闘攻撃、格闘攻撃のコンボが醸すプレイフィーリングは、FPSではなく、「VS.」の付く、件(くだん)の対戦ゲームに近いものでした。実際、個人的な死因の半分は竜胆しづねの格闘攻撃だったぐらいでした。視界を空中から迫り来る竜胆しづねに塞がれたら、時既に遅し。

オルガ・ジェンテインのスナイパーライフルのように、とりわけ射程距離が長く、スコープを使ったエイミングができる武器の利用においては、ジャンプの上死点を遠距離から狙うなどといったシチュエーションにおいてFPSっぽさを感じるものの、そのほかの通常の武器は射程が短く、安全な位置から狙い撃つといったことは難しい印象で、格闘攻撃の強いキャラ相手の場合、「銃」対「格闘」といった対決が成立するぐらいです

対戦は4対4なので、完全に相手の動きを把握することは難しく、またプレイ可能だった渋谷ステージに限っていえば空間は意外と狭く、一つの空間で閉じているので、ゲームは始終もみくちゃ。キャンプ(待ち伏せ)は難しいゲーム性に調整されるのでしょう。

ガンコントローラによるエイミングや視点の自由度が付加された「VS.」というのがファーストプレイの総括になるでしょうか。

最大の特徴である2丁のガンコントローラについては、やり込みが足りないので深い言及を避けたいと思いますが、2カ所を同時に攻撃することも可能な作りには、ゲーマーとしての新しいスキルを開眼させてやりたいものだと感じました。夏の稼働が楽しみですね。

杉田 哲朗
本誌編集長。[illegible]スナイパーライフル[illegible]による狙撃[illegible]く愛する。しかし、スコープを覗き込むのに夢中で、背後からスリッパで突っ込まれることも少なくない。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●海外の知り合いが来日。目的はコナミの音ゲーをゲームセンターでプレイすることと、家庭用の音ゲーを買いあさること。最近はコナミが家庭用の音ゲーを作っていないので乾き切っているとか。彼の知識は日本人顔負けで、DANCE 86.4 ～をプレイしたがっていたが、ついに叶うことは無かった。(杉田)

●日本のゲームセンターを取り上げたドキュメンタリー映画「100Yen」の制作に35ドル募金しました。トレーラーを見ましたが、ジャンルが多岐にわたり、コメントを寄せている方たちが超豪華でとても面白そうです。最低15ドル募金しておけば映画が完成したときにダウンロード可能になるようです。興味のある方はぜひ。(ムラズミ)

●「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL」が、5月31日に発売決定。ebten専売商品なので、ほかでは買えません。発売が遅れたぶん、曲数&収録分数も増えています。初回特典は40Pに渡る小冊子です。右頁に掲載している「アルカディ屋」にて注文できますので、ヨロシク。(霜田)

●暖かくなり、ようやく春らしさを感じられるようになってきました。皆さん作ってますか、お弁当。僕は最近作れてないです。肉もほぼ使い切り、材料が無くなっちゃいました。補充するにも安売りが少ない……。ってなわけで、そろそろ包丁からレバーに持ち換える時がきたのかも。(なかむら)

●段刷り……じゃないや『ガンスリンガー～』の話題性がすごいっすね! システムは分かりやすく奥深い、斬新な操作系。FPSやTPSが苦手って人は居るとは思うけど、これは触っとくべきかと。自分はまだ触ってないけど、面白いということは分かる(笑)。(むしろ敵は立ちっぱか? itakyo)

●早いもので『P4U』の稼動から約2カ月。すべてのキャラクターが出そろい、ますます対戦に熱が入ることかと思います。僕もゲーセンでやっていますが、担当キャラクターのPSRがやっと700台に乗りそう。秋葉Heyでやっているので、機会があればぜひ対戦しましょう! (JOKER)

●辛気くさい楽屋話ばかり続けるのもなんだし、きっと面白い事ばかり書いてれば自然と面白いものが書けるようになるように違いない! ……と、思い立ってしまったのでこれからすごく面白い事書きます。「隣のビルに、塀が出来たってねぇ」。「あ、クラブセガ秋葉原」。(真☆松浦さん)

●稼動したばかりの『EXVSフルブースト』。前作の後半からやる機会が少なかったせいか、対戦してもまったく勝てず(笑)。悔しいけれどうまい人との対戦はいろいろ学ぶこと多いから何とかしたいなぁ。……もっと時間が欲しいです(泣)。(とき)

●「怒首領蜂 最大往生」の稼働ですよぉ～。中身は至って「原点回帰」的シンプルSTG。今こそビギナーの人にも触れてもらいたいからこそ、万人向け機体で「先に進む」ことがテーマの攻略記事をお届けしています。ここで予告! 次号はシューター垂涎のプレゼントがあるヨ(かなり「謎」なアイテムも!?)。(ヤエ)

●約2年ぶりとなるケイブシュー『最大往生』が、ようやく全国稼働スタート! 長かったロケテストVER.では、難易度が二転三転していた時期もありましたが、製品版の序盤ステージを見て一安心。シンプルなゲーム性&歯ごたえも十分なので、とりあえずプレイしてみるといい感じ? (伊勢猫)

●いろいろと一段落したので、この本が出るころには、ようやく『戦国大戦』の新バージョンに本格参戦予定! 『戦国大戦』はアルカディア本誌以外でも、生放送やwebなどにもこっそりおじゃましております。このバージョンは必殺の三色おなら体操で正一位を目指すんだ! (シンドウ)

●4月は、仕事とは関係なく、スクウェア・エニックスのアーケードゲーム最新作、『ガンスリンガー ストラトス』のβテストに通っていました。この原稿を書いているころはまだその最中ですが、おそらく池袋のβテストにはほぼ毎日顔を出していることでしょう(笑)。アーケードでしか体感できない新ゲーム、期待大ですな! (age)

STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行 ■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力(五十音順) age／飛鳥／アンドウマリ／伊勢猫／おおさか／ウメハラ／OYZ／極限堂／げっつ☆先生／cw／ケンちゃん／C・LAN(トリスター)／JOKER／ソウジ／DIEちゃん／タケヤマ／田渕健康(トリスター)／ちくわ／づね／鉄拳番長／とき／ハナダ／原常樹／ヒマ／藤野俊昭／福士／南／モリカワ／矢永／よるよる／ラオウ／REBELLION
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ／IKa／今井神／げっつ☆先生／八木ゆかり／幸宮チノ
■業務部 樽本 義之／岡 寛之
■営業部 高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部 酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

最新のキャラ情勢を徹底分析
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

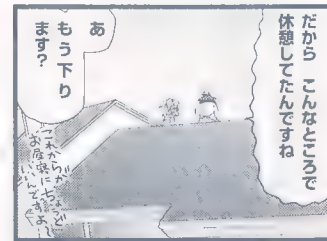
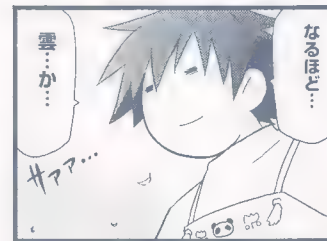
全国大会の模様を収録したDVD付き!
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION Ver.2012

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト ほか

NEXT NUMBER 2012年7月号は
2012年5月30日(水)発売予定 予価1,180円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア6月号 [No.145]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.145
第13巻 第6号 通巻第145号 平成24年4月28日発行・発売(毎月1回30日発行)
雑誌 11443-06
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

私たちは
園児たちを見守ることしかできないんです

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■読者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係
各コーナーへの投稿締め切り
8月号/5月16日(水)必着
9月号/6月15日(金)必着
10月号/7月17日(火)必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.145

アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　〕

Q5. 闘劇2012の店舗予選が始まりますが、参加される予定はありますか?
参加される方は種目を、参加されない方はその理由をお書きください。

A5. □参加する〔　　〕

□参加しない〔　　〕

Q6. 3/30〜4/8に開催されたダライアスバーストのオンラインイベント、「アルカディア杯」に参加(プレイ)されましたか?

A6. □Yes　□No

□感想〔　　〕

Q7. 4/4〜4/22に開催されたガンスリンガーストラトスのβイベントに参加(プレイ)されましたか?

A7. □Yes　□No

□感想〔　　〕

Q8. アルカディアで漫画化してほしいゲームタイトルと、その作者の希望がありましたらお書きください。

A8. ゲームタイトル〔　　〕　作者〔　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章・イラスト問わず、一番気に入った投稿作品をお教えください。

A9. 〔　　〕ページ　〔　　〕さんの投稿

自由欄〔　　〕都 道 府 県　P.N〔　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード **212507**

有効期限：2012年5月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

ギルティギアの静音スティック登場！ スペシャル特典は石渡太輔氏描き下ろしクリアポスター！

※画像はイメージです。

三和電子の「静音ジョイスティックレバー」と「静音押しボタン」を家庭用アーケードコントローラとして初採用した逸品が、PSN版『ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス』と同時発売決定！

■ギルティギア 静音 スティック -SANWA EDITION-（仮）【専売商品】

商品コード：120403

販売価格：**15,540円**［税込］

読者割引対象 表示価格から200円引き

対応機種：PS3

ebtenスペシャル特典：石渡太輔氏描き下ろしA3クリアポスター

P4Uのファミ通DXパックが登場!!

※特典アイテム画像はイメージです。

8月2日に発売される家庭用『P4U』にファミ通DXパックが登場！ ソフトに加え、副島成記氏の描き下ろしイラスト（週刊ファミ通連動企画）が表紙を飾り、開発インタビュー、各種ビジュアルなどを収録したオールカラー24ページB4判の「P-1 Grand Prixビジュアルパンフレット」が付属。そのほかICカードなどをクマが守ってくれる「ラバーカードケース・クマ」やマイクロファイバー製の「ロングタイプマルチクロス『VS(ヴァーサス)』」など豪華3アイテムがセットになった、ebtenでしか入手できない逸品だ！

■ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ ファミ通DXパック

商品コード：120401

販売価格：**9,480円**［税込］

読者割引対象 表示価格から200円引き

対応機種：PS3 ／ Xbox360

旋光の輪舞DR（デザイアーズルーレット） 5月31日発売決定！

※画像はイメージです。

長らくお待たせ致しました！ 渡部恭久氏の筆がノリ、当初の予定よりも収録曲数が増加。収録曲は海田明里さんのボーカル曲やリクエストアレンジも含めて約20曲、60分以上の大ボリュームとなって5月31日発売決定！ 小説×サントラのコラボを楽しんでほしい！ なお、今なら先行予約特典として、豪華40ページオールカラーB5判の設定資料満載の小冊子がもらえるぞ！

■旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL【ebten専売商品】（先行予約特典付き）

商品コード：120404

販売価格：各**3,990円**［税込］

仕様：CD ／文庫／収納ハードBOX

※先行予約特典は無くなり次第配布終了となります。

ebten特典は山下しゅんや氏原画のクリアポスター！

コトブキヤと山下しゅんや氏のコラボで誕生した、鉄拳美少女フィギュアシリーズ第三弾は、風間飛鳥！ ebten購入特典は山下しゅんや氏の原画を使用したA3クリアポスターだ!!

■コトブキヤ 鉄拳タッグトーナメント2 TEKKEN美少女 風間飛鳥（エビテン限定特典付）

商品コード：120402

販売価格：各**6,510円**［税込］

読者割引対象 表示価格から200円引き

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。

PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

1 クレジットカード［手数料なし］ JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

2 代金引き換え払い［手数料アリ］ 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。